
Por sólo 450 ptas. 2'70€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 15
Portugal 547 $ Cont.
Play manía
HOBBY PRESS
8 424094 800032
00015
Póster Gigante
GRAN TURISMO 2:
Guía de compras con más de 500 coches
Reportaje
Vuelve el circo de la Fórmula 1
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Previews
MEDIEVIL 2
SYPHON FILTER 2
ALUNDRA 2
VAMPIRE HUNTER
SILENT BOMBER
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
GUÍA COMPLETA
Descubre las claves para sobrevivir en el juego más terrorífico de la historia
RESIDENT EVIL: NEMESIS
Novedades: ISS PRO EVOLUTION, ARMORINES, MICROMANIACS, JOJO´S BIZARRE ADVENTURES



Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.
Construye montañas rusas, torbellinos locos y dinosaurios elásticos, fácilmente desde tu PlayStation.
© 2000 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts ™ Inc.
theme PARK WORLD
BULLFROG
PlayStation
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º 28037 Madrid España
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
www.themeparkworld.com

SUMARIO

Número 15 - Abril 2000

EDITORIAL

Ya tenemos en nuestras manos una PlayStation 2 y, no creáis, nos ha costado conseguirla. Eso sí, el esfuerzo ha merecido la pena. Sólo sopesar su gran caja azul ya nos llenó de emoción y qué contaros de los nervios para sacarla de su embaje... Admirar sus formas, en nada parecidas a la de cualquier otra consola, y comprobar que su agresivo diseño es más espectacular aún que en fotografía, fue otro subidón de adrenalina.

Conectarla, con todos metiendo la mano para ver quién cogía el ligerísimo Dual Shock 2, fue otra aventura, y empezar a ver las nebulosas de las pantallas de presentación de la consola, su menús y submenús, una agradable satisfacción. Aunque estuvieran en japonés.

¿Qué os podemos decir de los juegos? Una caja estilo DVD (con un hueco para guardar junto al juego la tarjeta de memoria) y, según el caso, un DVD o un CD. ¿Cuál ponemos primero? Pues claro, *Ridge Racer V*. ¡Madre mía! Si esto es lo que han hecho de prisa y corriendo, ¿qué conseguirán en seis meses más de desarrollo?

Alagarabía general, todos queremos jugar y todo el mundo quiere ver lo que pasa. Pues nada, que estamos ante una nueva generación. Bueno, LA nueva generación.

Cuando esta bomba se ponga a la venta en España a PlayManía que nos reserven por lo menos diez. Además se pueden jugar con los juegos de Play y hasta funciona el Dual Shock de siempre...

La máquina nos ha encantado, Sony ha hecho un gran trabajo y sólo podemos deciros que las expectacivas en torno PS2 están justificadas. Ya hemos elaborado una lista para ver quién se lleva a casa la consola cada fin de semana...

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lucia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I.G. PRINTONE S.A. TEL.: 91 808 50 15
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

GRUPO AXEL SPRINGER

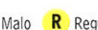


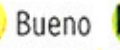
¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:


MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente



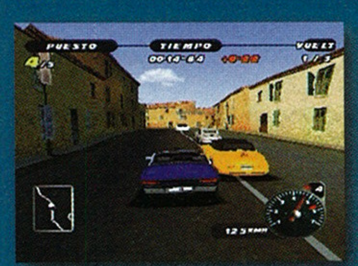
Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

EA apuesta por las continuaciones

De todos es sabido que el refrán "nunca segundas partes fueron buenas" es más falso que un duro de seis pesetas. Y si no que se lo pregunten a Electronic Arts. Esta veterana compañía nos anuncia una primavera repleta de excelentes secuelas de varios de sus títulos más exitosos de todos los tiempos.

Need For Speed Porche 2000

Tal y como su nombre indica, *Need For Speed Porsche 2000* será la esperada continuación de esta célebre saga. Como siempre, el juego estará cargado de coches de auténtico lujo, aunque en esta ocasión estará limitado exclusivamente a la marca Porsche. Además, incluirá una innovadora opción realista en la que nuestro vehículo sufrirá daños en los choques, lo que nos obligará a rascarnos el bolsillo para repararlo. Como ya podéis imaginar, la calidad gráfica y la jugabilidad estarán a la altura de todos los títulos de la saga.



El juego tiene prevista su fecha de salida para principios de abril y contará con todos los textos traducidos al castellano.



Aunque esté limitado a la marca Porsche, la oferta de vehículos abarcará modelos de toda la historia de este afamado fabricante.

Theme Park World



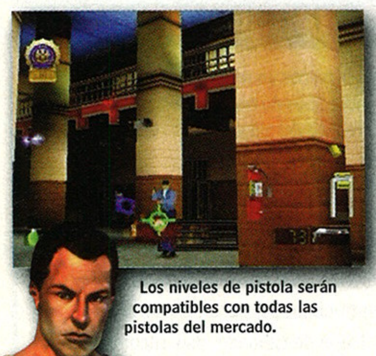
Theme Park World estará traducido al castellano, lo que nos permitirá movernos sin problemas por los menús de juego.



El juego incluirá una vista subjetiva que nos permitirá recorrer el interior del parque.

Los amantes de la estrategia recibirán con alegría la salida de *Theme Park World*, un simulador de parques temáticos que nos invitará a construir nuestro propio parque de atracciones. Eso sí, nuestro objetivo será atraer al público, por lo que deberemos elegir con cuidado la ubicación de nuestras tiendas y atracciones y comunicarlas perfectamente entre sí. Este Theme *Park* tendrá muchas más opciones que su antecesor y una calidad gráfica muy superior.

Jungla de Cristal 2



Los niveles de pistola serán compatibles con todas las pistolas del mercado.



El juego de acción tendrá un enfoque similar al de títulos como *Syphon Filter*, aunque con un comportamiento mucho más arcade aún.

Igual que ocurriera con su antecesor, *Jungla de Cristal 2* nos propone el reto de enfrentarnos a tres estilos de juego muy diferentes entre sí, la acción, el disparo y la conducción, que podremos jugar bien como si se tratarán de juegos independientes o bien como una historia completa con distinto desarrollo en cada fase. Aunque en general será muy parecido al de la primera parte, el juego contará con un nuevo apartado gráfico mucho más prometedor y con las voces dobladas.

Road Rash Jail Break

Road Rash Jail Break será un arcade motero en el más puro sentido de la palabra que nos empujará a frenéticas y delirantes carreras por unos circuitos urbanos repletos de vehículos. Además, al tiempo que conduzcamos tendremos intentar quitarnos de encima a nuestros competidores con todo tipo de golpes, codazos o empujones, mientras esquivamos los embates de la policía. Como veis, muy en la línea de anteriores *Road Rash*, con el aliciente añadido de que en esta ocasión también podemos ser policías.



Con más calidad gráfica que otros *Road Rash* y con más opciones y modos de juego, *Jail Break* se destaca como el mejor de la saga.



Dependiendo de la banda que escojamos variará el modelo de nuestra moto y el tipo de golpes que podemos poner en práctica.

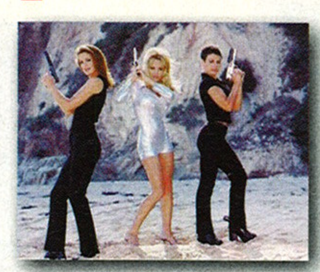
El terror comenzó en Centro Mail

Como ya hicieron en su día con *Metal Gear Solid*, la cadena de tiendas Centro Mail puso a la venta *Resident Evil 3: Nemesis* un viernes a las 21:30 de la noche montando un pequeño gran espectáculo. El lugar elegido volvió a ser su establecimiento de la calle Preciados de Madrid, por lo que una vez más los alrededores de la Gran Vía quedaron colapsados por la cola de jugones ansiosos por comprar el juego. La ambientación en esta ocasión corrió a cargo de un par de zombies, que si bien carecían de los encantos de la escultural Meryl de *Metal Gear*, hicieron pasar un buen rato a los asistentes con todo tipo de sustos, muecas y un enorme sentido del humor. Finalmente, tras muchas risas, nervios y emociones contenidas, la tienda abrió sus puertas y el público pudo echarle el guante a tan suculento título.



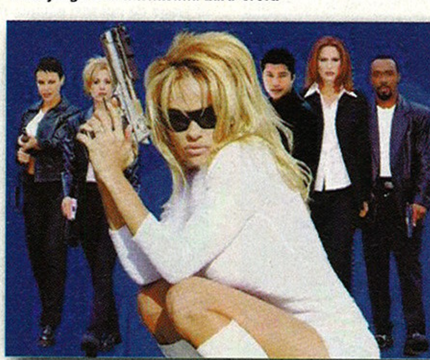
Todo aquel que compraba su juego tenía ocasión de fotografiarse con este par de muertos muy vivos.

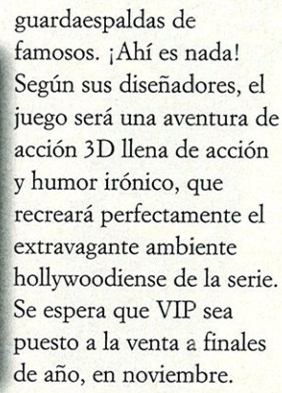
Sony, Ubi Soft y... ¡Pamela Anderson!



Pamela Anderson podría arrebatarle el título de la más voluptuosa del videojuego a la mismísima Lara Croft.

Ubi Soft ha anunciado un acuerdo mediante el que creará juegos basados en VIP, una serie de televisión de Sony protagonizada por Pamela Anderson, la famosa ex.vigilante de la playa.
Dicha serie cuenta las andanzas de Vallery Irons, una chica que, ante la abundancia del paro en las costas californianas, decide meterse a guardaespaldas de famosos. ¡Ahí es nada! Según sus diseñadores, el juego será una aventura de acción 3D llena de acción y humor irónico, que recreará perfectamente el extravagante ambiente hollywoodiense de la serie. Se espera que VIP sea puesto a la venta a finales de año, en noviembre.



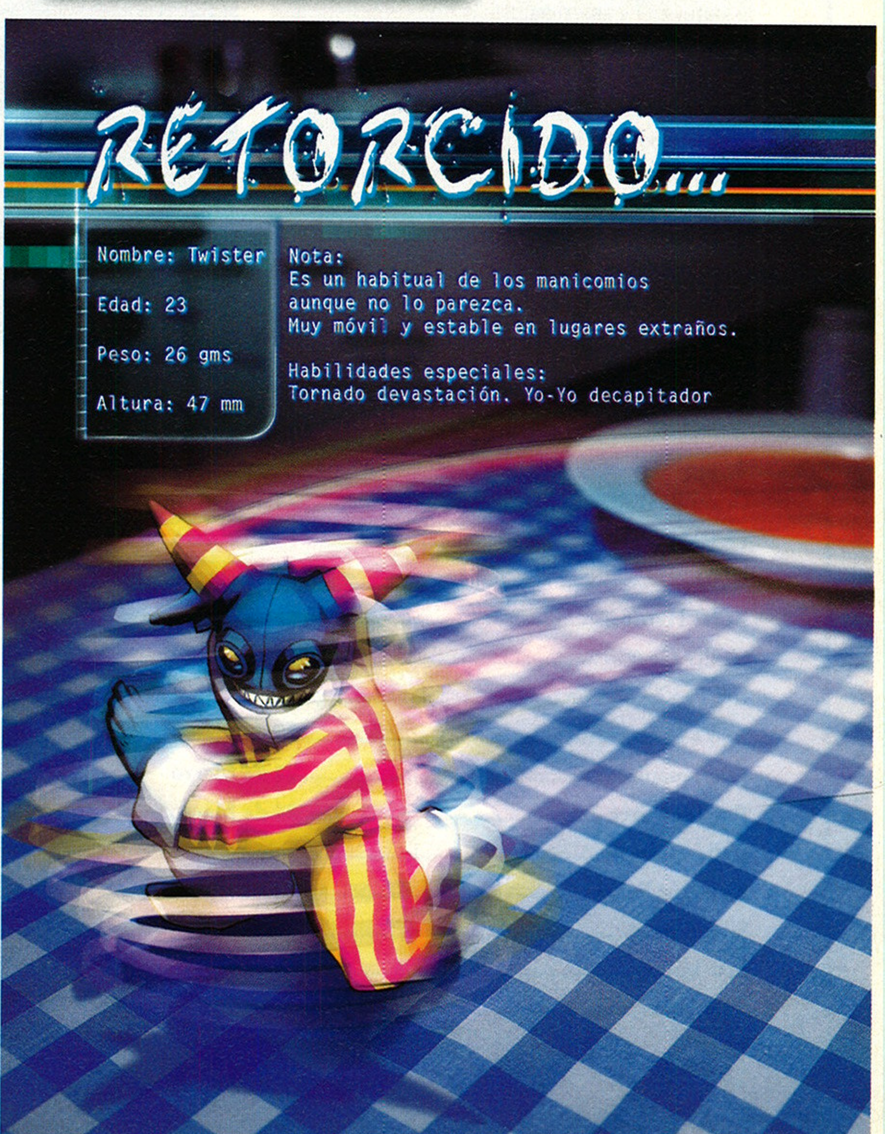


Acclaim amplía sus miras

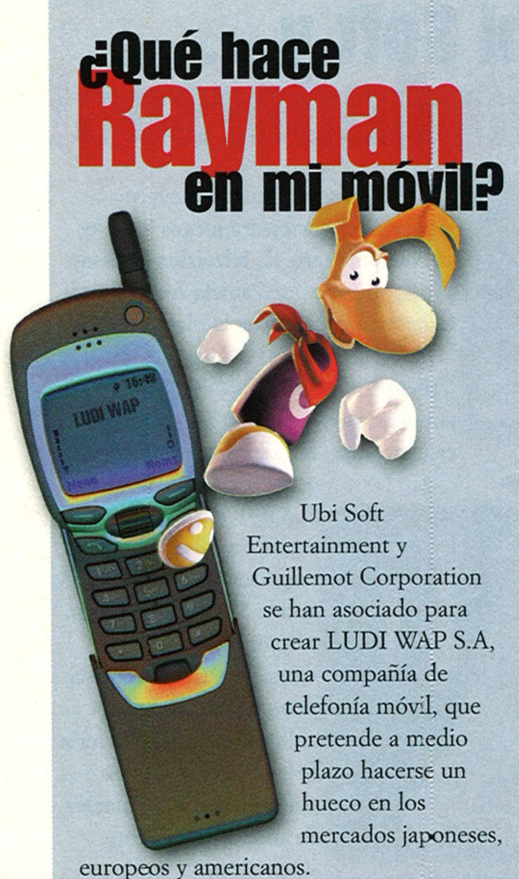


El pasado 3 de Febrero, Acclaim España firmó un acuerdo de distribución con el grupo Midas Interactive Entertainment. Gracias a él, Acclaim pondrá a la venta en nuestro país todos los productos de Midas, incluyendo exitosos títulos como *Castrol Honda Superbike 2000*, o *Mary King´s Ridin Star*. Éste último será el primer simulador hípico interactivo para PlayStation, permitiéndonos participar en cualquier prueba de este deporte como exhibiciones o saltos.

Pero Midas no ha sido la única compañía con la que Acclaim ha llegado a un acuerdo. El pasado 11 de Febrero, firmó un contrato con ED Games por el que se comprometía a distribuir en exclusiva sus productos en España. Gracias a este acuerdo, los amantes de las carreras podremos hacernos con el Mc Laren Steering Wheel, un volante oficial de excelentes prestaciones que se pondrá a la venta a partir del 25 de Marzo, así como disfrutar de gamas de productos a precio más reducido.



¿Qué hace Rayman en mi móvil?



Ubi Soft Entertainment y Guillemot Corporation se han asociado para crear LUDI WAP S.A, una compañía de telefonía móvil, que pretende a medio plazo hacerse un hueco en los mercados japoneses, europeos y americanos.
Para ello, planean ofrecer a las principales operadoras, fabricantes y consumidores de estos países una amplia gama de servicios, entre los que destacarán juegos online y offline con sus principales personajes. LUDI WAP S.A acaba de comenzar su andadura en París y Tokio, y está previsto que se extienda a Europa y a Estados Unidos para mediados de año.

La liga española a tu alcance con Manager de Liga



Podremos manejar todos los factores que influyen en el juego de nuestro equipo, desde el entrenamiento al fichaje de nuevas estrellas o la cesión de otras.



Por fin Codemasters nos ha entregado las primeras imágenes en castellano de su *Manager de Liga.* Un juego que, como sabréis, pone a nuestro alcance todas las posibilidades de los mejores managers de PC para que los seguidores del buen fútbol y los amantes de la estrategia puedan pasarse horas y horas manejando a su antojo los designios de su equipo preferido de la Liga española de fútbol.
Como todos recordaréis, el juego estaba previsto para ponerse a la venta esta Navidad, aunque la filial española de Codemasters, con excelente criterio, decidió retrasar su lanzamiento para adaptar el título al mercado de nuestro país, cambiando la liga inglesa por la liga española, con el enorme trabajo de localización, licencias y problemas burocráticos que todo eso supone.
Manager de la Liga se pondrá a la venta el 24 de marzo y, con lo poco que hemos podido jugar, ya os podemos ir adelantando que su aspecto gráfico, tanto en el manager como en el simulador, será sobresaliente; igual que su capacidad de enganchar al más forofo de los futboleros.





Calendario de lanzamientos

Armorines	7 de Abril
Crisis Beat	24 de Marzo
ChessMaster 2	24 de Febrero
Dune	18 de Febrero
ECW Hardcore	3 de Marzo
Guilty Gear	17 de Marzo
ISS Pro Evolution	18 de Febrero
Jojo´s Bizarre Adventures	28 de Marzo
Micromaniacs	28 de Marzo
Psychic Force 2	24 de Marzo
Rally Masters	18 de Febrero
Resident Evil 3	25 de Febrero
Spec Ops	18 de Febrero
Star Ixion	4 de Marzo
Toshinden Subaru	24 de Marzo

Los más vendidos

(del 15 de febrero al 28 de febrero)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAN TURISMO 2	RESIDENT EVIL 3	FIFA 2000	GRAN TURISMO (PLATINUM)	TEKKEN 3 (PLATINUM)	RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)	ISS PRO EVOLUTION	TOY STORY 2	ACE COMBAT 3	FINAL FANTASY VII

*Lista facilitada por

Los más alquilados

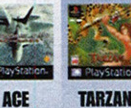
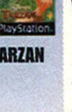
(del 15 de febrero al 5 de marzo)









1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAN TURISMO 2	RESIDENT EVIL 3	FIFA 2000	TOY STORY 2	RALLY CHAMPIONSHIP	EL MAÑANA NUNCA MUERE	TOMB RAIDER IV	CRASH TEAM RACING	ACE COMBAT 3	TARZAN

*Lista facilitada por

Ganadores de los pasatiempos de febrero

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Track And Field 2* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de febrero. Enhorabuena a todos.

Juan C. Núñez Alonso .... Cáceres
Mari Luz Villalobos Núñez .... Cáceres
Javier Castro Quero .... La Rioja
Jordi Florensa Treserra .... Lleida
Antonio Hernández Castilla .... Madrid
José E. García Herrera .... Madrid
Raúl Collado Alcalá .... Madrid
Maximiliano D´Angelo Garnacho .... Madrid
David Díaz Ordóñez .... Madrid
Rubén Farelo Lavin .... Madrid
Ángel D. Velázquez Rodríguez .... S. C. de Tenerife
Antonio J. Cuellar Segura .... Sevilla
Anselmo Martínez Gago .... Valencia
Alberto Mallol Acias .... Valladolid
Saúl Mata Santos .... Valladolid

1999: un año nefasto para la piratería

Las fuerzas del orden continúan su lucha contra la piratería, como prueban las más de 200 intervenciones realizadas el año pasado, donde se incautaron más de 60.000 CDs, 142 consolas, 104 PCs con grabadora, y cerca de un millar de chips. Pese a esta impresionante actuación, la FAP aún estima el volumen de negocio de la piratería en nuestro país en torno al 60-65 %, lo que supone una gravísima lacra para el crecimiento del sector. Y es que los piratas persisten en su fraudulenta labor, tal y como prueban las últimas actuaciones.
En Zaragoza, la Guardia Civil intervino más de 100 CD-ROMs en los locales Neocenter y Game over. Mientras, en Barcelona, la policía detuvo a cuatro individuos en la Ronda San Pablo, incautándoles 211 CD's con juegos para PlayStation. También en Barcelona, la Patrulla de Puertos y costas de la Guardia Civil intervino 137 CDs con juegos pirateados, 210 chips y diversa documentación en el local Estación Alfa de Barcelona y otros 156 juegos en el establecimiento Digital Net de Malgrat de Mar. En Mataró, la patrulla de puertos registró el establecimiento Star Games, confiscando 23 videojuegos, 5 consolas manipuladas y 75 chips.
Pero la que sin duda ha sido la actuación más espectacular contra la piratería ha sido la llevada a cabo por el Grupo de fraudes de la sección de delincuencia económica de la Comisaría provincial de Málaga. Tras semanas de investigación han desarticulado una red de fabricación y distribución de juegos falsos, que vendían por medio del "boca a boca". En esta operación se registraron dos domicilios, ocupándose gran cantidad de material entre el que cabe destacar 3.000 CD-ROMS, 12 chips, consolas, ordenadores, impresoras y escaners. Tres personas fueron detenidas, como presuntos autores de un delito contra la propiedad intelectual.
Por último mencionar que ya se ha emitido la primera sentencia contra piratería informática en nuestro país, como resultado de la cual se condena a Jaime Sánchez Moreno a seis meses de multa y a pagar un millón de pesetas como indemnización.

Nueva compañía de periféricos

Su nombre es Spiff, y lleva trabajando en nuestro país desde el pasado mes de Enero. Su intención es abarcar el mercado mundial ofreciendo periféricos de calidad y a muy buen precio, tanto para PlayStation como PC. Para ello cuenta con el respaldo de dos importantes compañías alemanas, como son LINTEC AG y Batavia.
No obstante, como llevan poco tiempo trabajando, hoy por hoy sólo cuentan con un periférico para PlayStation: el volante PS Ice Turbo. Totalmente compatible con todos los juegos de carreras del mercado,este periférico incluye pedales, palanca de cambio y es compatible con el sistema Negcon. De hecho, es muy parecido al volante Mc Laren.
Desde aquí le deseamos suerte a Spiff en su nueva andadura, y esperamos que pronto amplíen su oferta de periféricos.





Ganadores de Los mejores del ´99

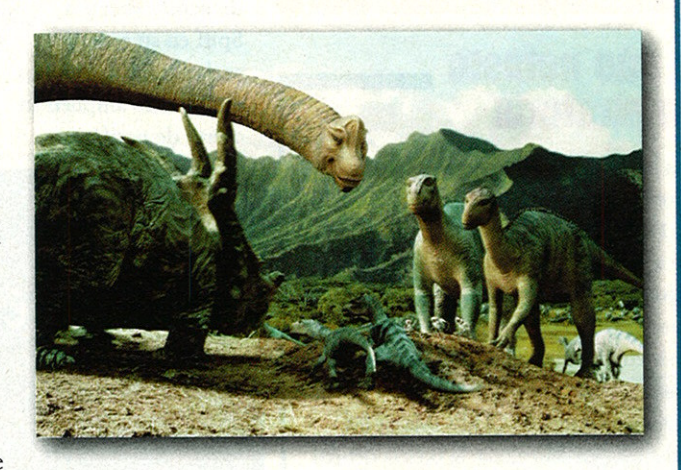
Estos son los ganadores de los 10 volantes Shock 2 Racing Wheel que se sortearon entre los que nos enviastéis el cupón de los Mejores del 99.

Francisco M. de la Higuera Fernández ....Cádiz
Sergio Estacio Santos ....Cádiz
Antonio Rojas Delgado ....Córdoba
Sergio Ruiz Torres .... Granada
Juan Rois Vázquez ....La Coruña
Diego Barradas Silva ....Madrid
Daniel López Gonzálvez ....Madrid
Alejandro M. Martínez Pérez ....Murcia
Antonio de Gea García ....Murcia
Mª Teresa Nicolás Blanco ....Valladolid

Entrenando con la consola

Según una noticia publicada en Marca Digital, el Primavalle, un equipo de fútbol amateur italiano, tiene un peculiar sistema de entrenamiento: un videojuego. Nada más y nada menos que *ISS Pro Evolution*. Según el entrenador, Fabrizio Proietti, permite "conocer mejor las estrategias y tácticas de las 40 mejores selecciones de todos los tiempos". "En vez de aburrir a mis jugadores con explicaciones en la pizarra –afirma Proietti– les pongo el juego. Prestan más atención, y al mismo tiempo se divierten más." No cabe duda de que éste es un planteamiento poco habitual, pero si tenemos en cuenta que el Primavelle es el líder absoluto de su grupo, no sería extraño que los banquillos se llenaran de consolas...

Ubi Soft y Disney apuestan por los dinosaurios



El pasado 16 de Febrero, Disney Interactive y Ubi Soft Entertainment firmaron un acuerdo mediante el que se comprometen a producir y distribuir juegos basados en la próxima película de Disney: Dinosaur.
Dicho acuerdo tendrá validez para todos los formatos, incluyendo PlayStation 2, y gracias a él tendremos la oportunidad de conocer y vivir de lleno el apasionante mundo de los dinosaurios. Ambientada en la prehistoria, Dinosaur contará las aventuras de Aladar, un iguanodonte sobre el que recaerá el destino del planeta y de todos sus habitantes. Poco más sabemos de esta película, salvo que corre a cargo de Pixar, responsables de Toy Story 2 (lo cual es garantía de calidad), y que se está rodando con un innovador y prometedor sistema que mezcla imagen 3D con fondos reales. Si no surge ningún problema, Dinosaur se estrenará en USA allá por Mayo, y aquí en Europa por Navidades. Los que hayáis visto el trailer sabréis que es alucinante de verdad.

¡Vuelven las aventuras de los Duques de Hazzard!



Muchos recordaréis esta famosa serie de televisión que se desarrollaba en el sur de Estados Unidos y que narraba las aventuras de un par de primos que solían meterse en líos con el cacique del pueblo. Pues bien, Ubi Soft está desarrollando *The Dukes of Hazzard: Racing For Home*, un arcade de carreras inspirado en la serie y que nos llevará a recorrer el condado de Hazzard montados en el General Lee (su famoso vehículo). Al igual que en la serie, seremos constantemente perseguidos por la policía, por lo que debemos prepararnos para unas espectaculares persecuciones llenas de saltos y maniobras arriesgadas.
De momento no tiene fijada una fecha de salida, aunque todo apunta a que se pondrá a la venta antes del verano.

Breves & Fugaces

- *Vagrant Story*, el último juego de rol de Square, ha encabezado las listas de ventas japonesas durante el mes de febrero. De cerca le siguen *Gallop Racer 2000* (carreras de caballos), *Bioharzard Gun Survivor*, *GT2* y *Chrono Cross*.
- A finales de marzo, cuando finalice el próximo Tokyo Game Show, se conocerán los ganadores de los premios CESA. Con estos premios se intenta valorar el especial esfuerzo de las compañías en algunos aspectos concretos de los juegos, como las intros, los escenarios o el diseño del juego. Ya se conocen las nominaciones, y *Final Fantasy VIII* se perfila como uno de los favoritos en muchas categorías.
- Según los últimos rumores, el primer *Resident Evil* para PS2 podría ser una precuela de los títulos que conocemos. Se comenta que gran parte del juego se desarrollará en Sudamérica, que Albert Wesker (el malo del primer *RE*) tendrá un papel importante y que una nueva compañía, BioJect, se encargará de desatar un virus capaz de convertir en zombies a la inmensa mayoría de los habitantes de los EE.UU. Del mismo modo se comenta insistentemente que, antes de que acabe el año, los usuarios de PS2 podrán disfrutar de las secuelas de *Metal Gear* y *Silent Hill.*
- Muy curioso: Konami lanzará en mayo una nueva entrega de *Dance Dance Revolution*, su exitoso juego de baile, en el que será posible encontrar el nuevo modo de juego "Diet". Según Konami, gracias a este modo de juego los "regordetes" podremos calcular las calorías que hemos quemado dando botes como locos ...
- Y para terminar, la última locura japonesa. Se llama *PunchMania* y es obra de Konami. Se trata de una máquina recreativa inspirada en el manga "El puño de la estrella del norte", y consiste en golpear con los puños una serie de botones acolchados en el orden que nos indique el juego.

REVISTA OFICIAL DREAMCAST
LLega la hora del vampiro



El número 4 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por la llegada a la consola de Sega de una de las mayores aventuras de los últimos tiempos: *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Además, también incluye un amplio reportaje con la nueva generación de juegos de coches, encabezada por *V-Rally 2*, *Metropolis Street Racer* y *Sega GT*, y un primer contacto con el terrorífico *Resident Evil: Code Veronica*.

HOBBY CONSOLAS
Te lo cuenta todo sobre PlayStation 2



En su número de abril, la revista de consolas más leída en nuestro país os regala, sin aumento de precio, un completo suplemento de 16 páginas con todos los detalles del lanzamiento en Japón de la nueva PlayStation 2. En la revista encontraréis, junto a los detallados comentarios de los juegos más destacados de este mes, dos estupendos reportajes de los nuevos bombazos para Dreamcast: *Dead or Alive 2*, y el esperadísimo *Resident Evil Code: Veronica*. Además, te ofrecen una guía rápida del genial superventas *Donkey Kong 64*.

JUEGOS & CÍA
Tu aventura en el más allá



En Abril, Juegos & Cía. presenta *Medievil II*, una trepidante aventura en el más allá que nos devuelve a un revivido Sir Daniel Fortesque que quiere terminar con el malvado Lord Palethorn. También podréis leer los pormenores del lanzamiento de PlayStation 2 en Japón, los proyectos que Nintendo tiene para el 2000 y la acción casi mutante del sorprendente *Evolva* para PC.

Y, por supuesto, como cada mes, los mejores trucos para los juegos del momento y un nuevo capítulo de la serie para llegar al final del último juego de Lara Croft, *Tomb Raider IV*. ¿El regalo exclusivo?: un portalápices para tu mesa. Ya sabéis, la revista de la nueva generación por sólo 395 ptas.

PCManía:
Diseño 3D al alcance de todos

El render es este mes el protagonista en PCManía. De forma sencilla te enseñará a diseñar cada mes diversos objetos, empezando por una nave espacial que se puede hacer en poco tiempo y de forma sencilla. Además, PCManía te regala un suplemento especial de Internet, dedicado en exclusiva a las mejores direcciones de informática clasificadas por temas: software, hardware, render, música... Cien páginas con más de 1000 URL para que encuentres lo que estás buscando. Y en sus 2 CD-ROM habituales encontrarás una versión demo de "Norton Utilities 2000" y una completa aplicación con todo lo que dio de sí Imagina 2000.

Las mejores
grabadoras de CD-ROM

Computer Hoy

¿Te apetece grabar tus propios CDs? Pues Computer Hoy ha probado 10 grabadoras de CD-ROM con conexión IDE para que sepas cuál es la que más te conviene.

También analiza los paquetes de retoque fotográfico más populares, con los que podrás realizar cambios sorprendentes en tus imágenes; y descubre qué esconden los mejores juegos de estrategia del momento. Por si esto fuera poco, te ayudan a elegir la mejor TV de 21 pulgadas.

NINTENDO ACCIÓN
te regala el llavero de Pikachu



Los Pokémon son de nuevo protagonistas del número de abril de la revista oficial de Nintendo. Su portada la ocupa *Pokémon Stadium*, que supondrá el estreno de las criaturas en N64, y además regalan un simpático llavero de Pikachu, el pokémon más popular. La colección de "peces gordos" continúa con un reportaje a fondo sobre *Perfect Dark*, la próxima bomba de Rare, y las previews más esperadas tanto de N64, con *Mario Party 2* y *Tarzán*, como de Game Boy Color, con *WarioLand 3*. En el apartado de trucos, no os perdáis la guía para no morir de miedo en *Resident Evil 2*, y los últimos trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul*. Y si se trata de novedades, comentan los últimos juegos disponibles: *Ridge Racer 64*, *Tomb Raider*, *Toy Story 2*...

DAME RUIDO-TROMPOS-MARCAS-DE-RODADURA-ALERONES-ROTOS-GASES-DE-ESCAPE DAME LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO DAME LAS-MEJORES-ENTRADAS-PARA-LA-TEMPORADA-2000 DAME F1 2000

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

F1 2000

PlayStation

PC CD

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



F1 2000
NACIDOS...

Tras el éxito de las primeras entregas de la saga *F-1* de Psygnosis, los muchos aficionados a este trepidante deporte no habíamos podido disfrutar de un juego que colmara realmente nuestras expectativas. Pues bien, ahora nos llegan no uno, sino dos grandes títulos que volverán a poner de moda la Fórmula 1. Electronic Arts y Ubi Soft se disputan, en la competición más apasionante de los últimos tiempos, el puesto de honor en la parrilla de salida. Con *F-1 Racing Championship* y *F-1 2000* vuelve a PlayStation el circo de la Fórmula 1.













El pasado día 27 de Enero nos desplazamos a Montreal para ver *F1-Racing Championship*, un prometedor juego de Ubi Soft que nos dejó sin aliento: coches y circuitos auténticos, un control marcadamente realista pero asequible, y una calidad gráfica extraordinaria. Tras contemplarlo retornamos a la oficina sensiblemente emocionados por haber encontrado por fin un juego rompedor de Fórmula 1. Imaginaos pues nuestra sorpresa cuando a la vuelta nos encontramos con *F-1 2000* de Electronic Arts, tan impresionante como el primero. Así, teníamos ante nosotros dos títulos prácticamente iguales, pero de muy distintas procedencias. A día de hoy no podemos aventurar cual de los dos es mejor. Simplemente podemos adelantaros un poco lo que tendrá cada uno mientras esperamos las versiones definitivas y los largos exámenes pruebas y deliberaciones que tendremos que realizar hasta proclamar al ganador. Y la cosa no va a estar fácil.

La nueva apuesta deportiva de EA Sports.

Si bien nunca antes habían realizado un título de Fórmula 1, nadie puede negarle a EA Sports que sabe hacer juegos de deporte como nadie. Y es que esta veterana compañía hace ya mucho tiempo que descubrió el secreto del éxito en esta materia: buenos gráficos, buen control, una IA muy elaborada... y una licencia oficial. A escasas semanas de su salida a la calle, ya podemos asegurar que a *F1 2000* no le faltarán ninguna de estas características.

Para empezar, estará respaldado por las licencias de la FIA y de la FOCA, los organismos responsables del campeonato. Sin embargo, a diferencia del título de Ubi, cubrirá la temporada que acaba de empezar, es decir la del 2.000, lo que nos permitirá disfrutar de los pilotos de la escudería Jaguar, o de disputar el circuito de Indeanápolis. Obviamente, esta coincidencia temporal abrirá un nuevo abanico de posibilidades, ya que nos permitirá celebrar nuestro campeonato al mismo tiempo que el auténtico, algo que nunca había ocurrido en un juego de Fórmula 1.

A nivel gráfico, *F1 2000* tendrá unos escenarios muy sólidos y consistentes, que trasmitirán una estupenda sensación de velocidad independientemente del número de coches en pantalla. Esto se apreciará sobre todo en la vista subjetiva, que además no mareará lo más mínimo.

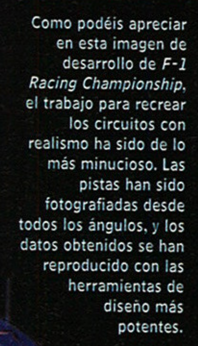
En lo tocante al control, nos ofrecerá un modo de juego arcade y otro simulador, para complacer tanto a jugadores novatos como veteranos. Así, en el modo de dificultad arcade hará falta ser muy torpe para no poder realizar unos tiempos aceptables, mientras que en el modo simulación

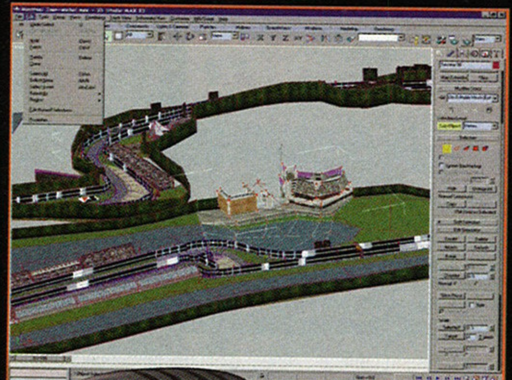
CIRCUITOS: EL MÁXIMO DE REALISMO


F1 2000




F1 Racing Championship



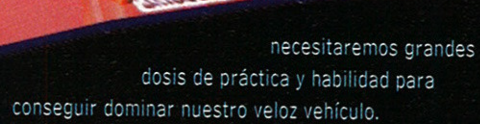


Como podéis apreciar en esta imagen de desarrollo de *F-1 Racing Championship*, el trabajo para recrear los circuitos con realismo ha sido de lo más minucioso. Las pistas han sido fotografiadas desde todos los ángulos, y los datos obtenidos se han reproducido con las herramientas de diseño más potentes.



F1 Racing Championship

Tanto *F-1 Racing Championship* como *F-1 2000* tienen unos circuitos cuidados hasta el más mínimo detalle. Buena prueba de ello es que si juegas durante un par de horas a cualquiera de los dos y luego te pones el mismo circuito en el otro, podrás correrlo sin problemas ya que te lo conocerás al dedillo. De hecho, sabemos de buena tinta que uno de los mejores corredores de la temporada 2000 ha solicitado un ejemplar de uno de estos juegos para familiarizarse con el trazado de los circuitos, ya que es idéntico al de los reales. El único punto en el que *F1 2000* y *F1 Racing* Championship se diferenciarán será en un par de circuitos, Kuala Lumpur e Indeanápolis, ya que el primero fue el circuito invitado al campeonato del año 1999, y sólo estará en *F-1 Racing*, mientras que el otro es el de este año y sólo aparecerá en *F-1 2000*.



necesitaremos grandes dosis de práctica y habilidad para conseguir dominar nuestro veloz vehículo.

Sin embargo, si bien es cierto que *F1 2000* será un juego diseñado para abarcar a la mayor cantidad de público posible, no se puede negar que sus diseñadores se están volcando en el modo simulación. De hecho, éste último será tan real que hasta los corredores de la consola cometerán fallos, (pudiendo incluso quedar fuera de la carrera), y podremos realizar pruebas de telemetría para ajustar los parámetros de nuestros coches.

¿Interesante? Mucho, pero esperad a ver lo que nos ofrece Ubi Soft que su F-1...

F1-Racing Championship... con una larga experiencia a sus espaldas.

Desarrollado conjuntamente por Ubi Soft China y un equipo consultor de 8 personas en Montreal, este juego cuenta con la experiencia atesorada por el equipo de Ubi en juegos de características semejantes para todos los formatos.

Como era de esperar, el juego cuenta con la licencia oficial de la temporada 99 de la FIA lo que nos permitirá jugar con los pilotos auténticos de los 11 equipos que participaron, así como correr en los circuitos reales del campeonato, incluido el recientemente incorporado circuito de Malasia.

Tanto los coches como los circuitos estarán formados por una gran cantidad de polígonos, lo que significa que


F1 Racing Championship


F1 Racing Championship


F1 Racing Championship


F1 Racing Championship


F1 Racing Championship


F1 Racing Championship

...PARA CORRER
F1 RACING CHAMPIONSHIP

OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

En lo tocante a los modos de juego, básicamente ambos títulos tendrán las mismas opciones: carrera individual, opción multijugador, contrarreloj y campeonato. La primera nos permitirá correr en solitario cualquiera de los circuitos del juego, la segunda contra un amigo, la tercera competir para bajar nuestro mejor tiempo, y la cuarta jugar el campeonato entero. Además, los dos títulos nos permitirán correr cualquiera de estos modos en modalidad arcade (a todo gas hacia la meta) o realista (daño, telemetría...). Pero no termina ahí la cosa. Cada uno de ellos tendrá un modo exclusivo que no tendrá el otro. Así, *F1 2000* incluirá el modo Fin de Semana (que nos permitirá correr cualquiera de los grand prix que compondrán el campeonato), y *F-1 Racing Championship* un tutorial interactivo que nos enseñará la mejor manera de conducir en cada circuito.





Modos: *F-1 Racing Championship* y *F1 2000* tendrán prácticamente las mismas opciones de juego, y sólo se diferenciarán en pequeños detalles, como el Modo Escuela del *Racing*.

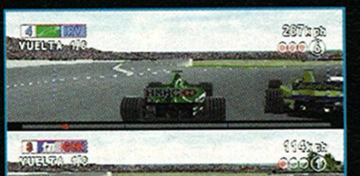




Arcade: En este modo, para ganar podremos embestir a los rivales, atajar por la tierra, y tomar las curvas a todo gas. En ambos juegos es un modo muy sencillo y lejos de la difícil simulación.



Modo realista: En este difícil modo podemos recurrir en ambos juegos a asistentes que nos ayuden a iniciar la frenada o que nos indiquen con anticipación la colocación de las curvas.





Multijugador: Los dos juegos nos permiten disfrutar de un modo para dos jugadores a pantalla partida en el que no se aprecian ralentizaciones ni pérdidas de calidad.





Contrarreloj: Esta opción es probablemente la más difícil de todas, ya que debemos superarnos a nosotros mismos en cada vuelta, utilizando cada vez menos tiempo y teniendo que correr mejor.

disfrutaremos de una gran calidad gráfica que se apreciará tanto en el brillo de las texturas como en la solidez de todos los detalles de los escenario. Los circuitos estarán formados por un número aproximado de polígonos entre 15.000 y 20.000. Gracias a eso no sólo disfrutaremos de reproducciones exactas de sus contrapartidas en la vida real, sino de todo tipo de juegos de luces y animaciones como chispas, globos, etc. Sin duda, uno de los puntos más atractivos de *F-1 Racing Championship*.

En lo que respecta a la jugabilidad, también dispondremos de dos modos de juego distintos que nos ofrecen al mismo tiempo dos manera muy diferentes de entender la conducción. Por un lado, el modo arcade está pensado para disfrutar del juego desde el primer momento, ofrece un control muy sencillo y lo único que deberá preocuparnos es de cumplir los plazos de tiempo de los típicos check point. En cambio, en el modo simulación tendremos que cuidar al máximo nuestra velocidad, la inercia o el tipo de superficie que pisemos para no terminar con nuestro coche destrozado contra un muro o realizando trompos sin control.

Si a todo esto le añadimos una IA muy trabajada (los rivales te cierran el paso, o se apartan cuando vas a embestirles), la posibilidad de ajustar los parámetros del coche, o un innovador tutorial que nos enseña cómo conducir en cada circuito, el resultado final es un juego destinado a marcar un antes y un después en el mundo de la Fórmula 1.

La pregunta que nos planteamos todos es obvia, ¿cuál es el mejor? Cuando en mayo se ponga *F-1 Racing* a la venta, saldremos de dudas.

ESCUDERÍAS

AL contar con las licencias oficiales de la FIA y la FOCA, los juegos tendrán los pilotos y coches reales del campeonato, aunque, como ya hemos dicho, sólo el juego de EA ofrecerá las licencias de la actual temporada, lo que nos permitirá jugar con la única novedad de la recién incorporada Jaguar.



Jaguar es la benjamina del grupo. ¿Seremos capaces de ganar el campeonato con ella?



El tiempo de los mecánicos de cada equipo será el mismo que el registrado en el campeonato 99.

ACCIDENTES

En el modo realista de los dos juegos, nuestros vehículos sufrirán importantes daños al recibir impactos o choques. Algunos de los desperfectos (se nos avisará por radio) los podremos arreglar entrando en boxes, pero si el accidente es muy grave, quedaremos eliminados inmediatamente de la competición.



En cada choque sufriremos daños que nos harán perder piezas del vehículo: toca ir a boxes.



Con una avería tan grave como la pérdida de un neumático, quedaremos eliminados de la carrera.

LOS MEJORES

Mediante vuestra abrumadora participación hemos elaborado esta lista en la que figuran los que, según vuestro criterio, han sido los mejores juegos, periféricos y compañías durante el pasado año 99. Los resultados hablan por sí solos, así pues no nos resta más que daros a todos las gracias por vuestra colaboración y, por supuesto, felicitar a los ganadores.

Juego de Estrategia

1º POPULOUS III 47%
2º Civilization II 36%
3º Warzone 2100 .... 16%

Arcades de Lucha

1º STREET FIGHTER α 3 .... 73%
2º Bloody Roar 2 .... 18%
3º Darkstalkers 3 .... 9%

Aventura de Acción

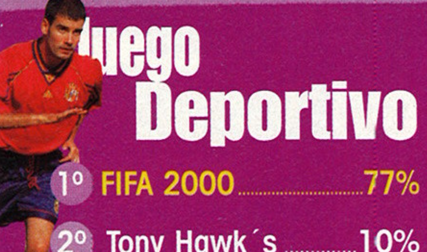
1º METAL GEAR SOLID 59%
2º Tomb Raider IV 14%
3º Silent Hill 8%

Juego Musical

1º MUSIC 2000 .... 64%
2º Bust a Grove 27%
3º Um Jammer Lammy 9%

Juego de Rol

1º FINAL FANTASY VIII 99%



Juego Deportivo

1º FIFA 2000 .... 77%
2º Tony Hawk´s 10%
3º NBA Live 7%

Juego de Velocidad

1º DRIVER 44%
2º V-Rally 2 .... 30%
3º Wip3out 25%

Plataformas

1º APE ESCAPE 41%
2º Spyro 2 .... 30%
3º Tarzán 18%

Shoot´em Up

1º QUAKE II 49%
2º Medal of Honor 45%
3º Omega Boost 6%

Aventura Gráfica

1º EXPEDIENTE X 40%
2º Atlantis 26%



Puzzle

1º DEVIL DICE 50%
2º Tetris Mágico Desafío 37%
3º Pop´n Pop 13%

JORES 99

DEL 99



Mando Analógico

1º DUAL SHOCK 90%

2º Shock 2 .... 2%



Volante

1º SHOCK 2 RACING WHEEL 52%

2º Top Drive 2 .... 37%

Pistola



1º AVENGER PRO 73%

2º G-Con 20%

Tarjeta de Memoria

1º BLAZE 4MB 53%

2º Sony Memory Card 38%

Mejor Juego Absoluto



1º FINAL FANTASY VIII 32%

2º Metal Gear Solid 26%

3º FIFA 2000 .... 8%

Idea Más Original

1º DRIVER 21%

2º Metal Gear 12%

3º Ape Escape 6%

DRIVER



Mejor Compañía



1º SONY 34%

2º Konami 24%

3º Square 10%

Resident Evil 3: Nemesis

El mejor de la serie

Si te gustan los juegos de miedo, las aventuras tensas y tienes más de 18 años, *Resident Evil 3* se va a convertir en uno de tus títulos preferidos. No en vano Capcom ha puesto en juego toda su experiencia en el género.

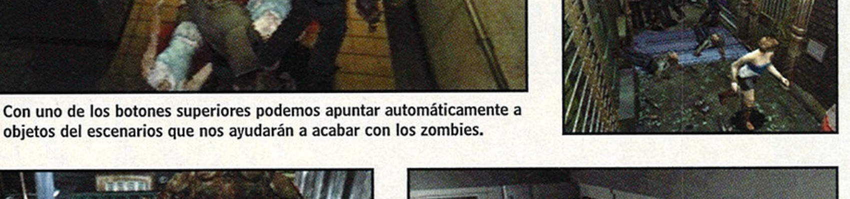
Si eres un fan de la serie *Resident Evil* no necesitaremos decirte demasiado para convencerte de las excelencias de esta tercera parte. Bastará con mencionar que es la más absorbente, sorprendente y difícil. Si todavía no has jugado a ningún *Resident Evil*, ésta es una ocasión única para que descubras un género apasionante donde la acción y la aventura se conjugan de manera magistral, atenazándote frente al monitor y obligándote a descargar adrenalina a cada paso.

Como en todos los *Resident Evil*, en *Némesis* nuestro objetivo es escapar de hordas de monstruos recorriendo amplísimos mapeados, recogiendo todo tipo de objetos y solucionando puzzles de lo más diverso. La verdad es que con respecto a la segunda parte apenas se notan diferencias técnicas, los escenarios siguen siendo espectaculares, los efectos de sonido espeluznantes y las mecánica de juego idéntica. Sin embargo, *Resident Evil 3* no es una mera repetición de la fórmula magistral de su antecesor. En esta nueva aventura vamos a encontrar numerosas novedades que hacen que el juego cobre un nuevo empuje y gane atractivos a los ojos de los fans de la serie. Alicientes que lo colocan como el mejor survival horror y una de las mejores aventuras de acción que hemos jugado nunca.

LA NOVEDAD MÁS DESTACADA es la aparición de Némesis, un personaje que se convierte en la principal pesadilla del jugador y que eleva al máximo la tensión. Además, éste es sin duda el *Resident Evil* menos lineal de toda la saga y el que más libertad nos ofrece, es más, hasta nos da la posibilidad de optar, en momentos puntuales,



Muchos de los puzzles ese basan en recoger ciertos objetos y utilizarlos en el lugar adecuado.



Con uno de los botones superiores podemos apuntar automáticamente a objetos del escenarios que nos ayudarán a acabar con los zombies.







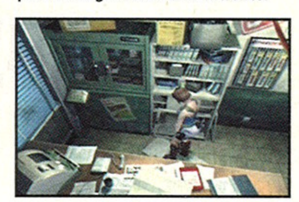




En momentos puntuales se nos permitirá optar por distintas opciones, de las cuales puede depender el desarrollo del resto de la aventura.



El menú no ha cambiado nada, pero ahora podremos combinar objetos para conseguir nuevas municiones.





En algunos momentos puntuales de la aventura podremos manejar a Carlos, un personaje que contará con sus propias armas y recursos.

entre distintas posibilidades de acción que pueden llegar a variar el resto del desarrollo de la aventura. Incluso hay objetos de aparición aleatoria que varían en cada partida, y también podremos crear nuestras propias municiones combinando distintos tipos de pólvora. Todo esto hace que resulte interesante volver a jugar la aventura una vez concluida y la convierte en el *Resident Evil* que más tiempo requiere para descubrir todas sus variantes.

Pero estas no son las únicas novedades de *Némesis*. A la hora de jugar descubrimos que Jill, nuestra heroína, ha ganado en animaciones y posibilidades. No sólo podremos disparar, abrir puertas, coger objetos o empujarlos, ahora también podremos esquivar a nuestros enemigos con una espléndida finta, darnos la vuelta en un giro rapidísimo y disparar a ciertos elementos de los escenarios (como barriles de combustible) para hacerlos estallar y librarnos así de montones de zombies a la vez. Opciones todas ellas que deberemos usar con asiduidad si no queremos quedarnos sin munición a la primera de cambio. Y es que ningún juego de la serie nos había regalado tantos zombies, tan rápidos y tan resistentes como éstos.

EL JUEGO TIENE EN SU TENSA ATMÓSFERA uno de los puntos más atractivos, y los sustos subirán nuestro ritmo cardíaco cada vez que un zombie salte de un coche, atraviese una ventana o abra una puerta por la que nos disponíamos a pasar. Eso sí, la casquería está a la orden del día y un buen disparo de escopeta pintará de rojo de las paredes. El juego contiene escenas crudas que sólo lo hacen recomendable para mayores de 18 años.

Tan técnico como tétrico, *Resident Evil 3 Némesis* es la aventura que estabas esperando, y en castellano. No podrás escapar a su terrorífica atracción...



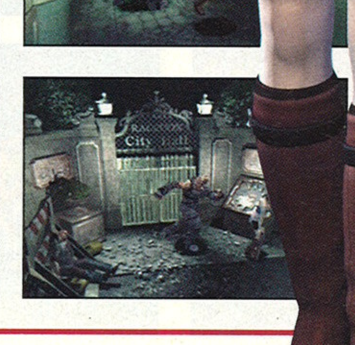
Superando a la segunda parte en cuanto a duración, secretos y libertad de acción, *Resident Evil Nemesis* se destapa como el mejor survival horror del momento y una de las mejores ofertas para los amantes de la aventura.

Némesis: una pesadilla que nunca termina

Uno de los elementos más sorprendentes del juego es Némesis, un ser casi indestructible que aparece continuamente a lo largo de la aventura consiguiendo subir hasta límites insospechados la tensión. Este monstruoso ser nos perseguirá incansable por toda la ciudad y aparecerá en el momento más inoportuno acosándonos sin descanso. Saber que nos espera tras una puerta es una sensación angustiosa, sobre todo cuando acabar con él (aunque sólo sea por un rato) es muy, muy difícil. Resolver puzzles con el aliento de Némesis en la nuca requiere nervios de acero.









RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS
Aventura de acción

Compañía: **Capcom** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **10** Sonido **10** Diversión **10**

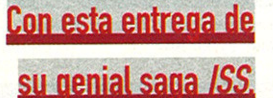
- Es el mejor *Resident* de la serie: largo, difícil y angustioso.
- Por poner algo, se parece mucho a la segunda parte.

10

Aunque el concepto general se mantiene con respecto a la anterior entrega, incluye las innovaciones suficientes como para convertirse en el mejor survival horror de la historia.

ISS Pro Evolution

FÚTBOL con mayúsculas



Con esta entrega de su genial saga *ISS*, Konami vuelve a demostrar que sabe recrear como nadie el realismo de un partido de fútbol, una más de sus muchas especialidades.

Si algo ha caracterizado desde siempre a la saga *International Superstar Soccer* eso ha sido su enorme jugabilidad. Concebido como un simulador de los serios, todos los *ISS* nos han permitido manejar con preciso realismo a jugadores bien animados, rápidos de respuesta y sobre todo, creíbles en sus acciones y reacciones. Pues bien, esta nueva entrega de la serie no sólo mantiene intactas estas características, sino que además las amplía y las supera.

UNO DE LOS GRANDES ACIERTOS de todos los *ISS* es su control. Basado en uso de botones perfectamente definidos permite que en pocas partidas comprendamos la utilidad de cada uno de ellos y la reacción del jugador cuando los pulsamos. Esto nos ayuda a desentendernos del pad para volcarnos de lleno en el juego en sí mismo. *ISS Pro Evolution* no nos complica la vida con extrañas combinaciones de botones para efectuar un tipo de regate o de tiro. El juego es, a la vez, más sencillo y más complicado que todo eso. El botón de pase es para pasar, pero dependiendo de la colocación del pasador, del receptor y del balón, daremos pases de todas las condiciones y colores, igual que los remates o los despejes. Esto nos obliga a concentrarnos más a la hora de realizar cualquier acción, ya que porque pulsemos el botón de tiro el balón no tiene porque volar hacia la escuadra y un pase largo, por muy claro que parezca, no es invisible a los ojos de los defensas. De este modo, jugar requiere mucha más visión de juego y más mentalidad estratégica que en otros simuladores de fútbol donde un pase siempre va al pie del jugador, y un tiro siempre enfila a portería. Además, la gran variedad de pases que podemos realizar (cada uno definido por un botón muy concreto) nos permite realizar jugadas que firmaría cualquier estrella del fútbol. Sin duda, el control de *ISS Pro Evolution* es el más asequible, completo y satisfactorio que hemos probado. Además, cuenta con varios niveles de dificultad perfectamente adaptados a nuestra habilidad. Sólo el



Al pausar el juego accederemos al menú principal desde el que podremos variar las opciones.





En la competición de clubes, la Super Liga, podremos fichar a jugadores de otros equipos empleando los puntos que hayamos obtenido en los partidos.









Podremos configurar copas a nuestra medida para jugar con tantos amigos como deseemos.



El juego permite editar jugadores desde cero definiendo todos sus parámetros o bien editar a los distintos jugadores y equipos para incluir sus nombres reales.



Podemos disfrutar de espectaculares repeticiones en las que podremos manejar a nuestro antojo tanto la velocidad como la rotación de las cámaras.

Con una jugabilidad impecable, a *ISS Pro Evolution* sólo le faltan licencias reales para superara a *FIFA* y convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia.





Todos los menús aparecen, por defecto, en italiano. Para jugar en español hay que seleccionar el idioma y luego fijar el sonido.

Los 16 clubes que aparecen en la Super Liga sólo pueden seleccionarse para esta competición que, además, tiene un nivel de dificultad más alto.

cambio automático de jugador (se puede hacer manual) depara algunos problemillas.

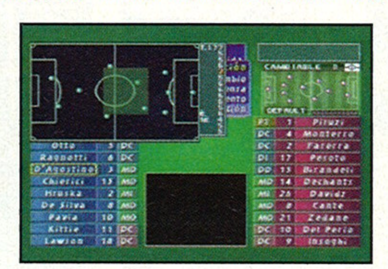
EN CUANTO A OPCIONES TÁCTICAS y técnicas, *ISS Pro Evolution* también incorpora notables novedades y permite que configuremos las posibilidades de nuestro equipo hasta el menor de los detalles, desde la mentalidad de cada uno de los jugadores (defensiva, ofensiva) al tipo de defensa (zonal o al hombre) pasando por la colocación milimétrica de cada uno de ellos. Por supuesto, también podemos poner en juego estrategias generales, y definir una serie de jugadas que aplicaremos a lo largo del partido pulsado un botón (forzar el fuera de juego, presión, contraataque...). Además, estas estrategias pueden salvarse en la tarjeta de memoria para cargarlas en cualquier competición que queramos. Los estrategas del fútbol alucinarán con sus posibilidades.

A nivel gráfico, no parece mostrar demasiadas mejoras, pero bastan un par de partidos para descubrir que se le han incluido nuevas animaciones y que el ritmo de juego es más fluido. Además, la traducción de las voces al castellano dotan al juego de un nuevo dinamismo, aunque como ocurriera en la versión inglesa, los comentarios están ligeramente desacompasados y resultan un poco repetitivos.

Como siempre, y por desgracia, en el lado negativo está el hecho de no contar con equipos reales, ni licencias. Así, sólo podemos jugar con selecciones con los nombres trastocados y con la gran novedad de 16 clubes que, por supuesto, ni tienen nombre ni escudo ni jugadores reales. Éste es la principal tara de *ISS* frente a *FIFA*; aunque, la verdad, si te gusta jugar al fútbol y no te importa que tus jugadores tengan las letras de su nombre cambiadas, *ISS Pro Evolution* es tu juego.

Ejercer de entrenador con todas sus consecuencias





No sólo podemos elegir la estrategia que mejor se adapte a nuestro equipo (4-4-2, 5-4-1...) o preparar tácticas que podemos aplicar para momentos puntuales (presión, contraataque...). También podemos decirle a cada jugador qué mentalidad debe tener (ofensiva, defensiva), cuál debe ser su posición concreta en el campo o cómo debe defender. ¿Posibilidades? Todas.



ISS PRO EVOLUTION
Deportivo

Compañía: **Konami** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**
M. Card (1-8 bloq.) Dual Shock Multi Tap

Gráficos **10** Sonido **8** Diversión **9**

- El realismo de las jugadas.
- Su asequible, que no fácil, control.

- ¡¡Queremos más equipos y reales!!
- Algunos deslices en la traducción.

9

Por jugabilidad, control y realismo es el mejor juego de fútbol. Sólo le faltan competiciones y equipos reales para superar a *FIFA*. Pero si eso te da igual...

Armorines: Project Swarm

Mátalos bien muertos

Si eres un fanático de los shoot'em ups subjetivos y ya has jugado con los grandes del género, seguro que te alegra saber que Acclaim te ha preparado un nuevo reto donde la acción más frenética es protagonista.

Aunque todos conocemos a Acclaim por sus excelentes videojuegos, éstos no son su única contribución al campo del entretenimiento. También poseen una famosa línea de cómics que ha servido de inspiración a varios de sus títulos más famosos.

Así, personajes emblemáticos como el musculoso Turok, o el tenebroso y atormentado Mike Leroi (*Shadowman*), vieron la luz en los quioscos antes que en las tiendas de videojuegos. Armorines es el nombre de otra de estas series que trata de las aventuras y desventuras de los miembros de una brigada especial de soldados, que deben defender nuestro planeta de los ataques alienígenas.

Obviamente, *Armorines: Project Swarm* es un shoot´em up inspirado en esta serie, en el que asumimos el papel de uno de estos esforzados marines. Nuestra misión es derrotar a una raza alienígena de apariencia insectoide (muy parecida a la que aparecía en la película Starship Troopers), que quiere invadir la Tierra. Para ello, debemos realizar las misiones que nos encarguen nuestros superiores, lo que implica atravesar 20 niveles plagados de trampas y enemigos, repartidos por localizaciones tan diversas como Siberia, Egipto o Méjico.

EN CADA UNA DE LAS FASES DEL JUEGO

tenemos objetivos distintos como abrir una compuerta o destruir unos huevos, aunque en todas ellas la clave es abrirse paso ante hordas de enemigos, que nos atacan sin descanso por todas partes. Así, la acción es la reina indiscutible de este título, ya que en los breves instantes en los que no estemos ametrallando a los bichos que se nos echen encima, estaremos angustiados pensando por donde vendrá el próximo ataque.

Pero no todo es darle gusto al gatillo. También debemos sortear algunos obstáculos tipo puzzles (pero muy sencillos), como volar una pared o encontrar un interruptor escondido. Estos obstáculos logran darle al juego esa pincelada de variedad y complicación de la que tantos shoot'ems carecen.

El control es, al principio, un poco complicado, por lo que es normal que en las primeras partidas (sobre todo en el modo difícil) no duremos mucho. Eso sí, cuando le coges el tranquillo es mucho mejor



Nuestro comandante nos irá dando consejos para realizar las misiones, que estarán en castellano.



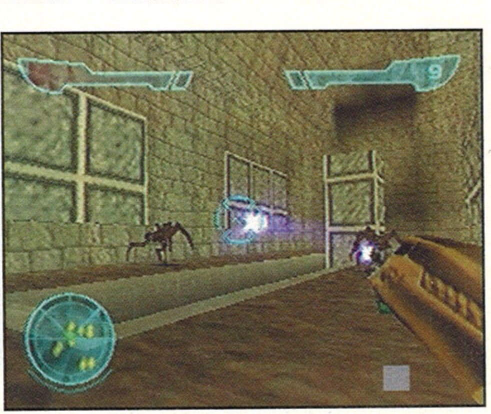
Los enemigos son muy inteligentes, por lo que procurarán atacarnos desde las mejores posiciones.



El radar de la izquierda nos indica la presencia de enemigos, aunque todavía no podamos verlos.

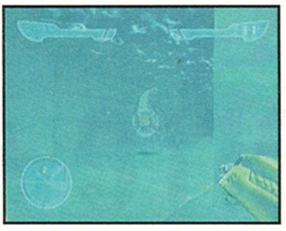








Nuestra arma principal es el cañón láser de la armadura, pero podemos recoger otras más potentes que hay escondidas por los diversos niveles del juego.



Nuestra armadura nos permite aguantar bajo el agua mucho tiempo.



que el de la mayoría de los juegos similares, sobre todo en el modo analógico ya que podemos movernos y disparar con rapidez y precisión.

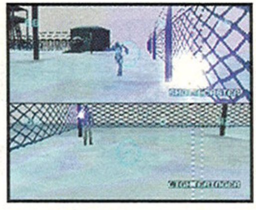
PESE A SUS VIRTUDES JUGABLES, técnicamente *Armorines* es un título que dista mucho de ser perfecto. Y es que, aunque el juego siempre se mueve a gran velocidad, muchos de sus niveles son una continua sucesión de escenarios repetitivos y texturas feotas, en las que su majestad Lord Pixel reina en toda su gloria. Afortunadamente, este serio defecto logra salvarse gracias a tres soberbios aciertos que Acclaim ha logrado introducir en el juego: La IA de los enemigos, sus dos héroes y su soberbio modo multijugador.

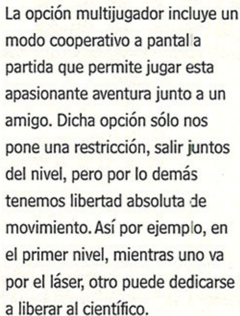
Por lo que respecta a la inteligencia artificial, los alienígenas de *Armorines* se comportan igual que los insectos de una colmena. Atacan a lo loco y en gran número, insensibles al dolor y al miedo con tal de acabar con el rival. Además, suelen atacarte por la espalda o tenderte emboscadas, lo que unido a su número hace sus ataque sumamente letales.

En cuanto a los héroes, *Armorines* presenta dos personajes,Tony Lewis y Kira Lane. El primero es un tipo fortachón con una gran potencia de fuego, pero muy lento. Por el contrario, Kyra es muy rápida y ágil, pero sus ataques son mucho más débiles. Así, dependiendo de que personaje cojamos, el juego cambiará substancialmente, hasta el punto de que podríamos hablar incluso de dos juegos distintos.

La última gran virtud del juego, su modo multijugador, nos permite, además de las opciones tradicionales como el Deatmatch, jugar con un amigo, cada uno controlando a un personaje. Cada jugador tiene libertad absoluta de acción, lo que significa que no hay una distancia máxima de separación, y que podemos ir cada uno por nuestro lado. ¡Y sin Cable Link! Obviamente, esto proporciona al juego una profundidad táctica y una riqueza de opciones muy superior a la del resto de los shoot´em ups.

Por todo lo dicho, aunque *Armorines* queda técnicamente muy lejos de obras maestras del género como *Quake II* o *Medal of Honor*, es una opción ampliamente recomendable para cualquier amante del género ávido de nuevas emociones.

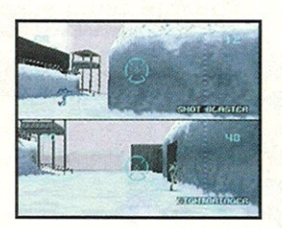


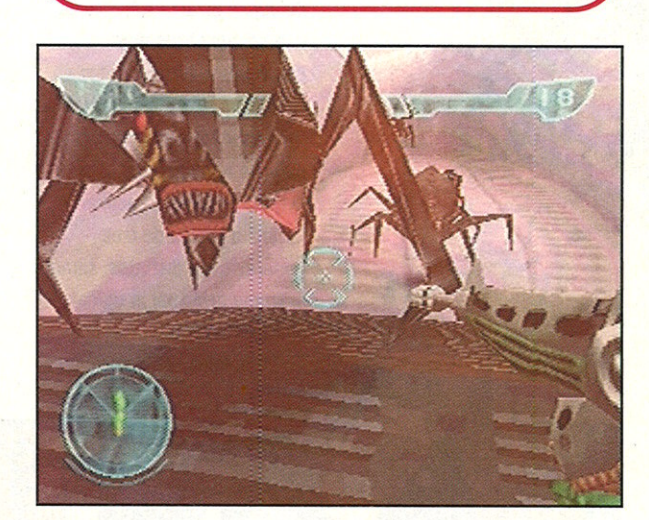


Dos héroes y un destino

La opción multijugador incluye un modo cooperativo a pantalla partida que permite jugar esta apasionante aventura junto a un amigo. Dicha opción sólo nos pone una restricción, salir juntos del nivel, pero por lo demás tenemos libertad absoluta de movimiento. Así por ejemplo, en el primer nivel, mientras uno va por el láser, otro puede dedicarse a liberar al científico.



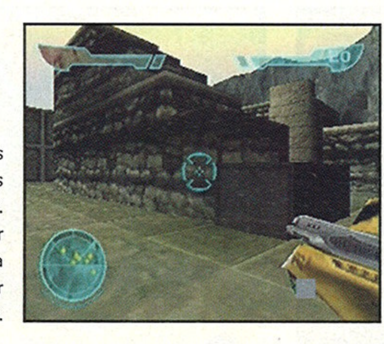


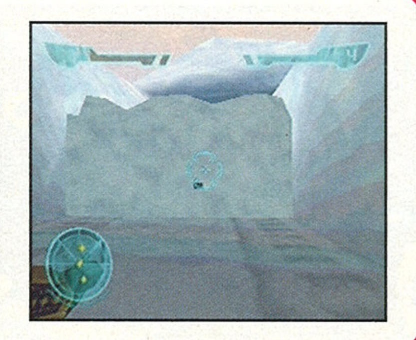


Aunque a nivel técnico no es tan brillante como cabría esperar, su vibrante ritmo, sus alternativas y, sobre todo, la inteligencia y ferocidad de los enemigos, hacen de *Armorines* un shoot'em up apasionante.

Sorteando obstáculos

Los niveles de *Armorines* están plagados de puzzles muy sencillos, pero que nos complicarán la partida si nos despistamos. Así, debemos estar atentos a la menor variación en los escenarios: una textura de otro color puede indicarnos, por ejemplo, que hay un escalón oculto.







ARMORINES: PROJECT SWARM
Shoot´em Up

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.990 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 7

- La inteligencia de los enemigos.
- El modo multijugador cooperativo.

- El apartado gráfico es muy pobre.
- Hay muy poca variedad de armas.

7

Si te gustan los shoot´em up, *Armorines* no te defraudará. De hecho, si ya tienes los pesos pesados del género, es una compra muy recomendable.

Jojo´s Bizarre Adventure

Con el sabor de los mejores mangas

Tras conseguir excepcionales resultados con *SF Alpha* y *Darkstalkers*, Capcom se ha apartado de sus sagas clásicas para centrarse en un título nuevo que aporta un soplo de aire fresco a los beat´em up 2D.

En 1987, el prestigioso mangaka Hiroiko Araki comenzó la publicación de Jojo's Bizarre Adventure, una de sus obras más prestigiosas y recordadas en todo el mundo. En este manga, todavía inédito en nuestro país, se narraban las aventuras de una peculiar familia a través de tres generaciones distintas, siendo la trama principal la típica lucha entre el bien y el mal.

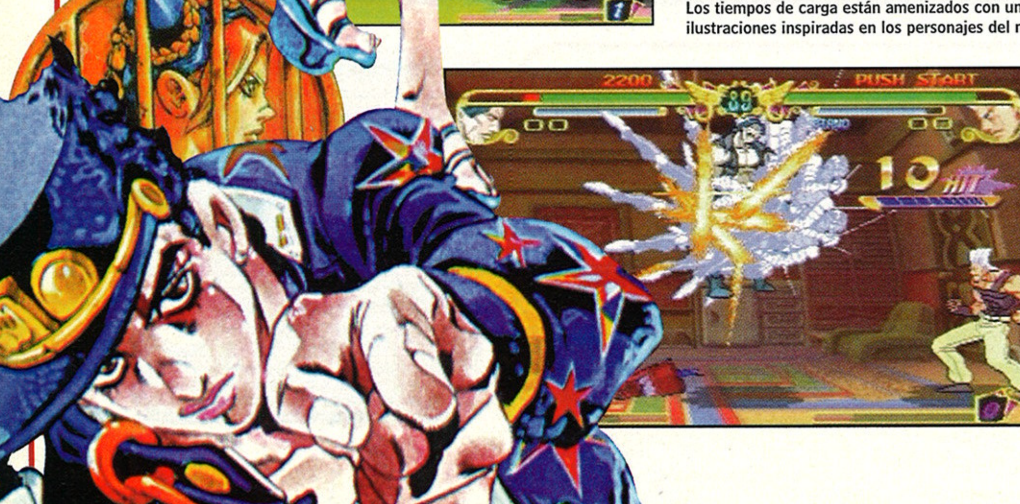
Pero, lejos de ser un melodrama infumable, el gran mérito de Jojo's Bizarre Adventure residía en la aparición de un elemento esotérico realmente novedoso: los Stands. Para aquellos que no conozcan el manga, no está de más decir que los Stands son unos seres mágicos que pueden ser invocados por los protagonistas a través de una carta de tarot especial. Capcom, buscando encontrar nuevos alicientes jugables para los beat'em up 2D y apartándose temporalmente de sus sagas clásicas, tomó prestados del manga sus personajes, los Stands y algunas pinceladas de la trama para hilvanar los combates. De estos retazos nacieron las dos primeras máquinas recreativas basadas en el universo de Jojo's. Ahora, casi un año y medio después, y tomando de base la tercera parte del manga, Capcom no presenta uno de los mejores beat'em ups 2D para PlayStation.

EL SISTEMA DE LUCHA de *Jojo's Bizarre Adventure* sigue el esquema clásico de los beat'em ups de Capcom, es decir, combates uno contra uno en los que es posible ejecutar todo tipo de espectaculares golpes especiales. La primera gran diferencia de *Jojo's* respecto a otros beat'em ups de Capcom reside en que tan sólo disponemos de tres botones para realizar los ataques y un botón para invocar a nuestro Stand. Aunque los amantes de los juegos de lucha complicados pueden pensar que cuatro botones son pocos, lo cierto es que se pueden realizar muchas más acciones, ataques y combos de los que podáis pensar. Pero, sin duda alguna, la innovación más importante de *Jojo's* la encontramos en la posibilidad de utilizar los Stands durante los combates de tres formas distintas. Así



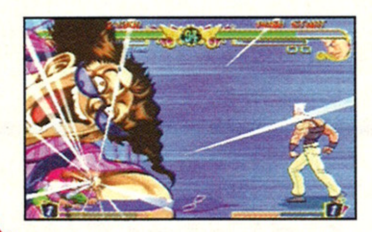
Los tiempos de carga están amenizados con unas cuantas ilustraciones inspiradas en los personajes del manga.


Es posible manejar a nuestro Stand de varias formas distintas, aunque lo más seguro es controlarlo desde lejos.

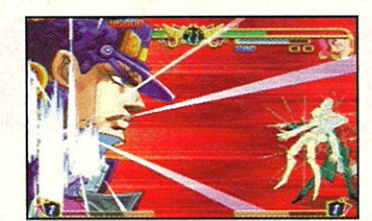




Cuando los ataques convencionales no son suficientes...







En *Jojo´s Bizarre Adventure* es posible realizar los demoledores ataques especiales de dos formas distintas. La primera nos permite ejecutar un ataque combinado con el Stand y nuestro personaje, mientras que en la segunda es posible introducir una secuencia de golpes que posteriormente llevará a cabo nuestro Stand.

La espectacularidad, la brillantez gráfica y la increíble jugabilidad que siempre caracteriza a los beat'em up de Capcom se dan cita en este CD, donde además sorprende la aparición de divertidos minijuegos.

las cosas, es posible controlar a nuestro personaje y al Stand de forma conjunta (como si formarán un único personaje), de forma separada (controlamos sólo al Stand) y de manera temporal (aparece cuando realizamos un ataque concreto y acto seguido desaparece). De este modo, Capcom ha conseguido poner en pantalla cuatro personajes simultáneamente, es decir, dos luchadores y dos Stands, algo que en títulos como *Marvel vs Capcom* les ha resultado imposible.

Sobra decir que el tratamiento gráfico de los personajes, escenarios y ataques especiales mantiene milimétricamente el "look" del manga y, al mismo tiempo, se encuentra muy próximo al aspecto de la serie *Alpha* de la saga *Street Fighter*.

PARA TERMINAR DE CONVENCEROS de las inmensas posibilidades que encierra *Jojo's Bizarre Adventure* podríamos hablar de el modo Superhistoria. Este peculiar modo de juego nos invita a conocer la historia de Jojo y sus compañeros a lo largo de 39 variadas pruebas, más propias de un arcade que de un juego de lucha.

En suma, *Jojo's Bizarre Adventure* no defraudará lo más mínimo a los seguidores de los juegos de lucha de Capcom, ya que mantiene una jugabilidad clásica y aporta las suficientes novedades como para manteneros pegados a la consola durante varias semanas. Lo dicho, un imprescindible para los amantes de la lucha.



Jojo's Bizarre Adventure presenta más de 20 luchadores distintos, algunos de los cuales están ocultos inicialmente.

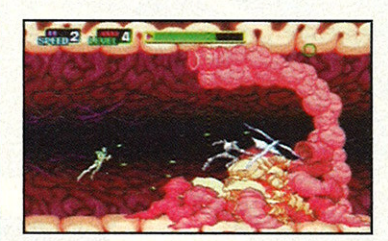


Los personajes que no poseen un Stand propio tienen a su disposición un arma o habilidad especial.

El modo Superhistoria









Lejos de limitarse a ser un Beat'em up original, *Jojo's Bizarre Adventure* incorpora uno de los modos de juego más divertidos de todos los tiempos. En SP History tenemos que afrontar un total de 39 pruebas que pueden ir desde el más simple juego de Póker hasta un completo y frenético matamarcianos, sin olvidarnos de los alocados Quick Time Events (pulsar la dirección indicada en un límite de tiempo). Al terminar una prueba, obtendremos una serie de puntos en función de nuestra actuación y con ellos algunos extras y personajes ocultos. Por desgracia, ni los textos ni las instrucciones de las pruebas han sido traducidos, pero a su favor tiene un abanico de chifladas voces japonesas que le dan un toque especial.



Los extras más inverosímiles que podáis imaginar

Desde el modo Superhistoria también es posible descubrir una serie de extras inclasificables. Los dos más extravagantes son un minijuego que nos permitirá descubrir nuestra suerte a través de una carta de tarot, y una opción que nos permite ver las partituras de la banda sonora.







Micromaniacs

Aquellos chalados con sus locos cacharros

Las carreras más locas e hilarantes y los personajes más estrafalarios y pintorescos se dan cita en este divertido título de Codemasters que viene a ser una sorprendente e innovadora secuela de todo un clásico de los arcades de velocidad, la saga *Micromachines*.

Los que llevéis unos añitos en esto de los videojuegos seguro que recordáis con una sonrisa la emblemática saga de velocidad basada en los juguetes *Micromachines* que inició Codemasters en 16 bits. El juego, del que se hicieron versiones para todos los formatos existentes, incluida PlayStation, consistía en carreras de coches en miniatura sobre hilarantes circuitos domésticos: un taller, el escritorio, una mesa de billar... Además, como aliciente extra, las últimas versiones de *Micromachines* ofrecían un divertidísimo modo multijugador. Pues bien, aunque parecía que Codemasters había ya abandonado su filón de las minicarreras, ahora vuelve a la carga con un juego que, mostrando muchas de las características de *Micromachines*, también presenta innumerables y atractivas diferencias.

LA PRINCIPAL NOVEDAD, que ya se adivina en el cambio de nombre, es la sustitución de los coches en miniatura por pequeños hombrecitos mutantes, los Micromaniacs, que corren a la misma loca velocidad que los Micromachines. De este modo nos encontramos con que en lugar de correr con el vehículo apropiado para cada circuito, ahora elegimos un personaje con el que debemos superar cada una de las retorcidas pruebas de las 28 pistas iniciales. Además, estos personajes tienen dos armas propias cuya utilidad es obvia: incordiar al rival todo lo posible. Pese a su innegable atractivo, estos hombrecitos no tienen la variedad de los vehículos de *Micromachines* donde en cada circuito competíamos con una máquina de diferentes características dotando de más vida al desarrollo del juego. De todos

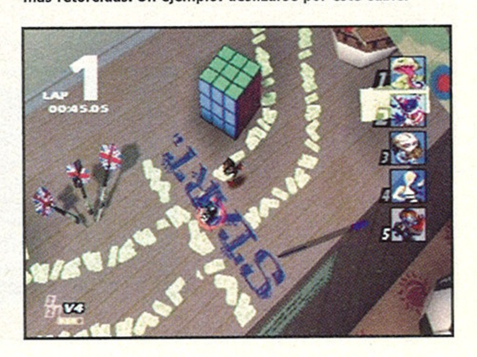


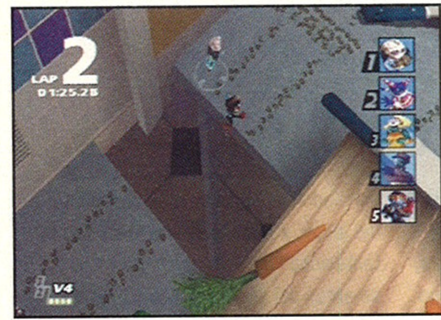
Si somos lo bastante hábiles y nos clasificamos en primera posición en varias carreras tendremos acceso a un nivel especial de bonus de este tipo.



Las primeras pistas son relativamente sencillas, pero según vamos avanzando nos tropezamos con situaciones cada vez más retorcidas. Un ejemplo: deslizarse por este cable.



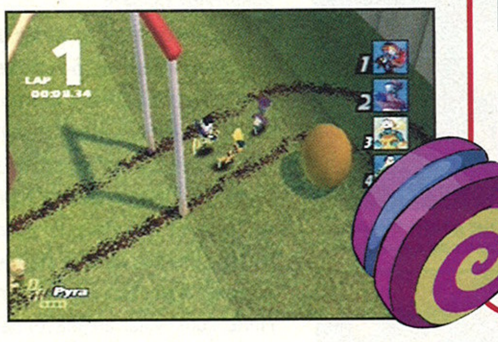




Los Micromaniacs pueden saltar y tendrán que hacer un buen uso de su habilidad en la mayoría de las pistas, tanto para saltar abismos como para sortear obstáculos.

Si los circuitos te parecen poco sorprendentes, mira esta pantalla e imagínate que, por error, te has metido en una consola: ahora te toca a ti escapar del videojuego.

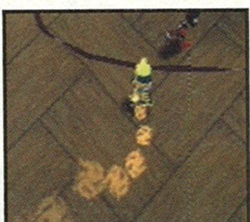




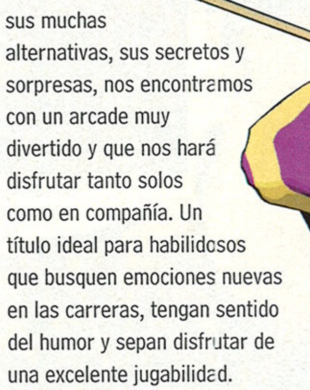
Si corriendo no es suficiente...

Cada uno de los personajes del juego tiene dos armas especiales de muy diferentes características: lanzar fuego, hacer agujeros, girar como un tornado, una lengua que atrapa a los rivales... Eso sí, para poder usar estos poderes hay que recoger unas bolas de energía que aparecen en la pista.









modos, el control de los personajes es muy sencillo, aunque, como corresponde a sus antecesores, *Micromaniacs* no es un juego fácil.

EXPLOTANDO AL MÁXIMO las posibilidades 3D de la consola, los circuitos de *Micromaniacs* son una loca sucesión de situaciones absurdas donde todo puede ocurrir. Correremos sobre un coche esquivando los limpiaparabrisas y las herramientas que haya sobre él, treparemos por rejas o nos deslizaremos por el cable de la plancha en la cocina. A todo esto, además de disparar, frenar y enloquecer con sus cerradísimas curvas, tendremos que estar pendientes de saltar en el momento oportuno y hasta de imaginar que nuevas sorpresas nos esperan si, por ejemplo, entramos dentro de una consola de videojuegos... Vamos, un juego sorprendente.

Si a todas estas virtudes le sumamos un divertido modo multijugador en el que podemos participar hasta 8 jugadores simultáneos (pueden jugar dos con el mismo pad), sus muchas alternativas, sus secretos y sorpresas, nos encontramos con un arcade muy divertido y que nos hará disfrutar tanto solos como en compañía. Un título ideal para habilidosos que busquen emociones nuevas en las carreras, tengan sentido del humor y sepan disfrutar de una excelente jugabilidad.

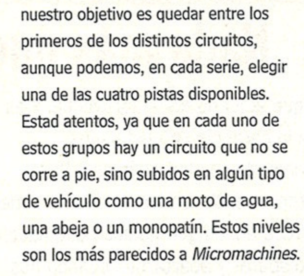
Márcate un duelo con todos tus amigos

Micromaniacs presenta un modo de juego Duelo que admite hasta ocho jugadores a la vez, tanto de manera independiente como por equipos. El sistema es igual que el de Micromachines y consiste en echar a los rivales de la pantalla: los que se quedan atrás pierden.



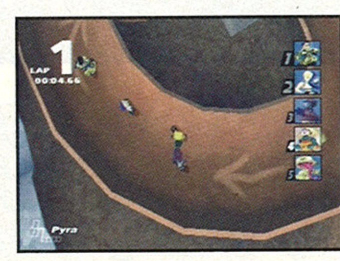


Además de correr...

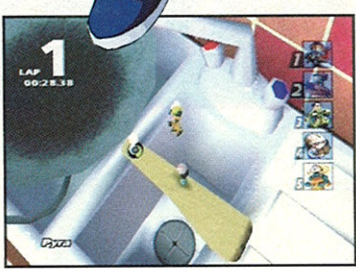


Si optamos por jugar un campeonato, nuestro objetivo es quedar entre los primeros de los distintos circuitos, aunque podemos, en cada serie, elegir una de las cuatro pistas disponibles. Estad atentos, ya que en cada uno de estos grupos hay un circuito que no se corre a pie, sino subidos en algún tipo de vehículo como una moto de agua, una abeja o un monopatín. Estos niveles son los más parecidos a *Micromachines*.









Al comienzo del juego podemos elegir entre 8 corredores distintos y 28 circuitos, aunque hay más pistas y personajes ocultos.



MICROMANIACS
Velocidad

Compañía: **Codemasters** Precio: **8.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-8**

M. Card (1 bloque) · Dual Shock · Multitap

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 8

- Su divertido modo multijugador.
- La originalidad de los circuitos.
- Los coches de *Micromachines* tenían más variedad y versatilidad.

7

Es un simpático y divertido juego de velocidad que resulta tan entretenido jugando solo como con más amigos. Además es largo y bastante difícil.

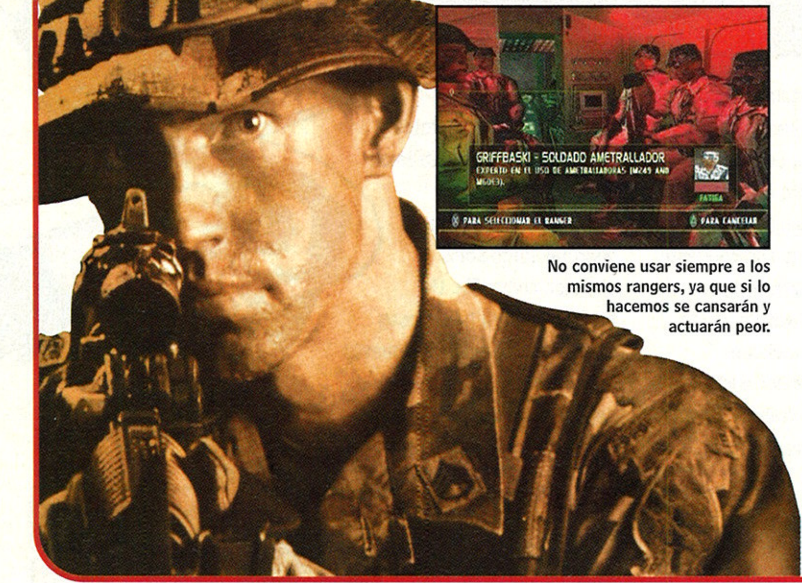
SPEC OPS: STEALTH PATROL

Igualito que en el cine





El rifle francotirador nos permite eliminar a los enemigos desde lejos y sin que nos vean.



No conviene usar siempre a los mismos rangers, ya que si lo hacemos se cansarán y actuarán peor.

Con una ambientación propia de películas como Comando o En el Corazón de la Jungla, Take 2 nos ofrece *Spec Ops*, un juego que nos da la oportunidad de ponernos al mando de un equipo de aguerridos rangers.

Al frente de estos soldados de élite debemos realizar cinco misiones en territorios conflictivos como Rusia, Serbia, o Vietnam, teniendo para ello que atravesar enormes escenarios tridimensionales repletos de trampas, obstáculos y enemigos. En cada misión debemos realizar ciertos objetivos específicos en un tiempo límite, como volar un puesto de localizaciones o capturar a un general enemigo. Para conseguirlo es fundamental seleccionar bien a nuestros soldados (sólo podemos mandar dos por nivel), ya que cada ranger se especializa en un tipo de armas, lo que lo hace más o menos idóneo para según que misiones.

Y es que aunque *Spec Ops* no es un título excesivamente realista, si tiene muchos elementos "verídicos", como el funcionamiento de las armas o la ambientación, que van enganchándote poco a poco. De hecho, esta mezcla de arcade y simulador es el rasgo más destacado del juego, ya que crea una "realidad fantasiosa" muy atractiva para los amantes del género bélico. Como en las películas de Rambo, nuestros soldados pueden correr, reptar, echarse rápidamente a un lado y recoger munición.

Gráficamente *Spec Ops* es un juego muy consistente, aunque de vez en cuando presente algo de popping o abuse de la niebla. Por desgracia, éste no es su único punto débil. La Inteligencia Artificial de los enemigos es bastante floja, y los escenarios son bastante repetitivos, lo que a la larga hacen un pelín monótono a este título, sólo apto para incondicionales de la acción con algo de estrategia.



PSYCHIC FORCE 2

Nada más que volar y disparar

Psychic Force 2 presenta un planteamiento parecido a *Destrega*, con personajes capaces de freír desde lejos al rival usando ataques energéticos. Sin embargo, donde *Destrega* presentaba detallados paisajes tridimensionales, *Psychic Force 2* luce escenarios ingrávidos completamente vacíos, por los que los luchadores se desplazan flotando sin tropezar con ningún obstáculo.

Si bien este sistema proporciona una gran libertad de movimiento (podemos flotar en cualquier dirección), lo cierto es que el juego no la aprovecha. Y es que la carencia de obstáculos, combinada con los ataques a larga distancia, reducen los combates a meros tiroteos en los que lo único que hacemos es disparar y apartarnos cuando nos disparan. Demasiado simple y a la larga un tanto monótono.

Si a eso añadimos un apartado gráfico mediocre, y un control rápido pero simplista (todos los personajes tienen el mismo tipo de ataques), el resultado final es un juego difícilmente recomendable, salvo para jugadores torpones y poco exigentes.









CHESSMASTER II

¡Jaque a la Play!

El juego incluye un asistente que analiza tus jugadas y comenta tus fallos. Eso sí, en inglés...



Si bien un juego de ajedrez es lo último a lo que pensábamos jugar cuando compramos la consola, debemos reconocer que este título de Mindscape nos ha enganchado por completo. *Chessmaster II* es un CD que amplia las opciones tradicionales de tan mítico juego de tablero con unos extras muy jugosos, merced a la potencia de la consola de Sony.

Así, incorpora un extenso tutorial con las reglas del juego y consejos sobre el uso de las piezas, un asistente que te sugiere jugadas y que te dice en cuáles te equivocaste y una base de datos con más de 80 "personalidades" contra las que jugar. La mayor parte de éstas corresponden a amateurs ficticios (como una licenciada en derecho de Yale o una cajera de supermercado), pero otras corresponden a maestros ajedrecistas de la talla de Fischer o Capablanca. Gracias a eso, es fácil encontrar un nivel de dificultad asequible a nuestras capacidades.

En lo tocante al tema de control, *Chessmaster II* tiene una sencillísima interfaz, que nos permite desplazar las piezas sobre el tablero mediante un puntero simplemente seleccionándolas. Al hacerlo se iluminan en azul las casillas a las que puede desplazarse, lo que también nos permite comprobar si nos hemos equivocado de pieza (esto último algo bastante frecuente, ya que varias de las vistas del juego son un poco confusas). Y es que el apartado gráfico (a pesar de sus más de 15 modelos distintos de tableros y piezas) es el único punto flojo de este completísimo título, por lo demás sumamente recomendable tanto para ajedrecistas veteranos como neófitos.



Chessmaster II tiene una base de datos con 80 personas contra las que podemos jugar. Muchas son ficticias y fáciles de ganar, pero otras...



GUILTY GEAR

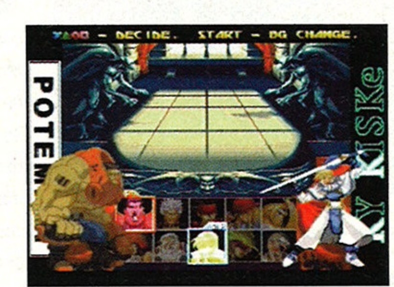
Al estilo Capcom, pero con mucho retraso

Hace algo menos de dos años, el desconocido equipo de programación Neo Blood intentó mejorar el sistema de lucha impuesto por Capcom con un título completamente nuevo: *Guilty Gear*. El juego funcionó muy bien en Japón, hasta tal extremo que, hoy por hoy, los amantes del género lo consideran una obra de culto. Por desgracia, nosotros no hemos sentido algo tan especial con este juego, ya que tras deleitarnos con *Jojo´s Bizarre Adventure* y *Street Fighter Alpha 3*, pensamos que tiene demasiadas carencias para los tiempos que corren.

En *Guilty Gear* es posible encontrar los mismos fallos que vimos en las primeras entregas de la saga *Street Fighter*, es decir, pocos personajes y menos modos de juego. La única nota verdaderamente novedosa es la existencia de un ataque especial con el que podemos despachar un combate entero de un sólo golpe.

Sin duda alguna, lo peor de *Guilty Gear* son sus limitadas posibilidades (10 personajes y tres modos de juego) y algunos defectos gráficos, como una excesiva pixelación. No es que haga daño a la vista, pero tras ver el acabado general de títulos más recientes, se nota el tiempo que ha pasado desde su lanzamiento.

En fin, si eres un fanático de la lucha, *Guilty Gear* no te defraudará, pero tampoco te hará saltar de alegría. Eso sí, viendo la oferta que hay este mes dentro de este género, hazte primero con *Jojo´s Bizarre Adventure*.



Guilty Gear sólo presenta 10 luchadores, lo que a la larga se convierte en un lastre importante.

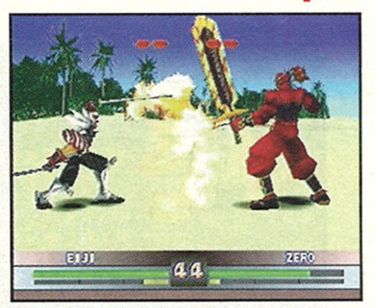






TOSHINDEN SUBARU

El peor, con mucha diferencia



El juego no está a la altura de su emblemático nombre, ni por técnica ni por jugabilidad.

Desde sus comienzos, la saga *Toshinden* se ha caracterizado por una excesiva sencillez de control y un atractivo apartado gráfico. Con mejor o peor suerte, estas dos cualidades se han mantenido a lo largo de las tres primeras partes, pero sin mejorar la jugabilidad ni aportar un enfoque más dinámico a los combates.

Toshinden Subaru culmina esa despreocupación por la jugabilidad poniendo en pantalla unos personajes grandes pero con unas animaciones muy pobres y unos recursos ofensivos realmente ridículos. Además, los tiempos de carga son verdaderamente largos, y su modo historia muy, muy lento. Ni siquiera la idea de plantear los combates al estilo *King of Fighters*, es decir, tres contra tres, salva los muebles de un título que hace aguas por todos los lados.



TOSHINDEN SUBARU
Lucha

Compañía: **Studio 3** Precio: **7.990 ptas.**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 5 Sonido 5 Diversión 3

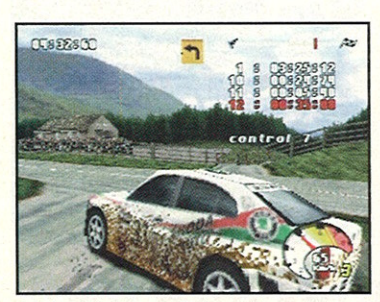
- Los siete minijuegos ocultos y la base de datos de los personajes.
- Es extremadamente lento, simple, con tiempos de carga eternos...

4

Como juego de lucha poligonal, *Toshinden Subaru* no aporta nada que no mostraran sus antecesores. Es triste decirlo, pero lo mejor son los siete minijuegos.

RALLY CHAMPIONSHIP

Un rally demasiado descafeinado



A lo largo de las carreras los coches se van manchando de barro. Un buen detalle.



Desde las dos vistas interiores (piloto y copiloto) se aprecia una mayor sensación de velocidad.



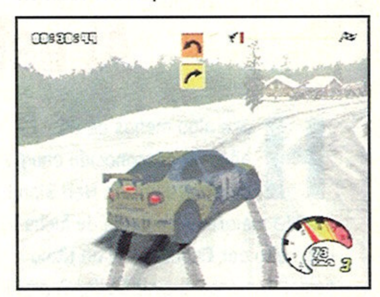
Los efectos de luz en tiempo real, como el sol que se filtra entre las ramas, son espectaculares.



El Modo Arcade consiste en coger, uno a uno, a los cuatro coches que llevamos delante.



Antes de disputar cada tramo podemos variar algunos de los parámetros del coche.



Si sólo tenemos en cuenta sus virtudes, *Rally Championship* podría representar una competencia más que seria para *Colin McRae 2*. Y es que hablar de un juego de rallies con 21 vehículos con licencia, 36 tramos reales de 6 rallies auténticos, excelentes efectos de luz, escenarios muy atractivos y detallados, textos y voces en castellano, ya hace que se nos pongan los dientes largos y deseemos cargar el CD en la consola. Por desgracia, pronto descubrimos que no es oro todo lo que reluce y bajo su fastuosa apariencia *Rally Championship* oculta serios problemas, tanto técnicos como jugables.

Para empezar, el atractivo aspecto gráfico, con terrenos perfectamente definidos y coches muy bien construidos, se desinfla en cuanto apreciamos que el movimiento es brusco, como a tirones, se producen ralentizaciones y la sensación de velocidad no es tan elevada como esperábamos. Estos problemas técnicos se complican aún más cuando el escenario se puebla de detalles o competimos en el modo arcade y aparece otro coche en pantalla. Además, las rutinas de colisión no están del todo depuradas y es tan fácil atravesar un árbol como quedarse atascado en el margen de un puente que ni hemos rozado. Obviamente, esto termina por entorpecer la jugabilidad. Es cierto que en general el juego es entretenido y tiene una dificultad ajustada, pero teniendo otros títulos como *V-Rally 2* o el futuro *Colin 2*, no merece la pena el esfuerzo de pasar por alto estas deficiencias.

En cuanto a modos de juego no presenta ninguna novedad significativa y la inclusión del tan de moda modo arcade no hace si no evidenciar las carencias técnicas del juego. Una lástima, porque, como podéis ver en las pantalla, gráficamente está bien construido y cuenta con un montón de interesantes licencia reales de rallies (lo que hace que los tramos sean excesivamente largos) y de coches (aunque falten coches actuales como el Focus de McRae). No es mal juego, pero te deja frío y eso es uno de los peores síntomas de un juego.



RALLY CHAMPIONSHIP
Velocidad

Compañía: **E. Arts** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Memory Card (2 bloques) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 6

- Que esté doblado al castellano.
- Es entretenido y fácil de manejar.
- Tiene un movimiento muy brusco.
- Termina por cansar muy pronto.

6

Pese a su excelente presentación y su elevado número de licencias reales, presenta deficiencias técnicas que no le dejan brillar a más altura.

CRISIS BEAT

Peleas pasadas por agua



Si acorralamos a un enemigo contra un mueble, le haremos un fatality que acabará con él.

Los personajes tienen golpes especiales, con los que quitarse de encima a varios rivales a la vez.



Podemos arrojar los distintos muebles de los escenarios contra los rivales que encontremos.

Aunque los beat'em up 3D son juegos muy demandados por el público, lo cierto es que últimamente no se prodigan demasiado por nuestras consolas. Decidida a acabar con esta sequía, Virgin nos acerca ahora *Crisis Beat*, un más que aceptable exponente de este género tan ameno.

En él controlamos a cuatro personajes distintos, que deben liberar un trasatlántico de lujo del asalto de unos terroristas. Para ello debemos desplazarnos por el barco repartiendo mamporros a diestro y siniestro, y recogiendo cuanto ítem nos salga al paso. Lo cual es bastante difícil, ya que nuestros enemigos suelen atacar en grupo, y a veces incluso con armas de proyectiles. Para defendernos contamos con un amplio repertorio de golpes, combos y ataques especiales (capaces de hacerse morir de envidia al mismísimo VanDamme), y de un montón de elementos de escenografía (como árboles de navidad o sillas), que podemos lanzarles a modo de improvisadas armas arrojadizas. Además, *Crisis Beat* también incluye un innovador sistema de combos automáticos (el Lock-On Counter), que se activa siempre que acorralamos a un enemigo contra una esquina o mesa. Gracias a él, podemos eliminar de un único golpe a casi cualquier rival, con el consiguiente ahorro de tiempo a la hora de despejar de enemigos la pantalla.

En lo tocante a los gráficos, *Crisis Beat* no está mal, sus escenarios son sólidos, variados y detallados, y tiene un sistema de cámaras dinámicas que cambian de posición automáticamente, buscando la mejor perspectiva y que nunca se colocan en una posición molesta o que nos impida ver bien a nuestro personaje. Eso sí, el aspecto general es muy poligonal y de look un poco anticuado y desfasado. El juego también incluye unas espectaculares escenas cinemáticas que unen entre sí los distintos niveles.

Los únicos puntos en los que este título flojea más de la cuenta es en la obligatoriedad del trayecto, ya que, independientemente del personaje que escojamos (o del modo), el recorrido por el barco será siempre el mismo; y en que es muy fácil de terminar en cualquiera de sus niveles de dificultad, con lo cual se hace corto.

Aún así, *Crisis Beat* es un juego que puede resultar interesante para los seguidores del género, sobre todo si tienen la oportunidad de jugarlo a dobles y más sabiendo la sequía que existe en este tipo de juegos.






CRISIS BEAT
Beat´em Up

Compañía: **Studio 3** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (2 bloques) Dual Shock

Gráficos 5 Sonido 6 Diversión 5

- Acción rápida, frenética y continúa.
- Tiene un control muy asequible.
- Todos sus modos de juego tienen la misma historia y recorrido.

5

Si no fuera porque es muy corto, *Crisis Beat* sería un título casi imprescindible. Aún así, la escasez de Beat'em Ups hace de él una oferta a tener en cuenta.

STAR IXION

Un shoot´em up espacial muy "estrellado"

El primer shoot'em up que Namco presentó en PlayStation, *Star Blade Alpha*, tenía como característica principal el hecho de que nosotros sólo movíamos la mira de nuestra nave espacial, dejando reducida nuestra participación a disparar contra toda nave enemiga que pasara por la pantalla sin poder elegir la dirección en la que desplazarnos. Con *Star Ixion*, Namco ha intentado aportar a la idea mayor libertad de movimientos y cierto componente estratégico, sobre todo a la hora de elegir nave y equiparla.

Si bien a primera vista podría parecer que *Star Ixion* es una especie de *Colony Wars*, a la hora de la verdad se trata de una mala copia, con un desarrollo mucho más flojo.

Así, se pueden poner pocas mejoras a las naves, las misiones son muy repetitivas, y la IA de los rivales es casi inexistente. Además, el motor gráfico es flojísimo.

En resumidas cuentas, que si buscas un arcade con aspecto de simulador, con componente estratégico y tanta acción como historia, lo suyo es que vayas a por *Colony Wars*.





STAR IXION
Shoot´em Up

Compañía: **Namco** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock


Gráficos 3 Sonido 4 Diversión 4

- Podemos modificar las naves.
- Tiene muchas misiones.
- Los gráficos son muy flojos.
- La "IA" de los enemigos.

4

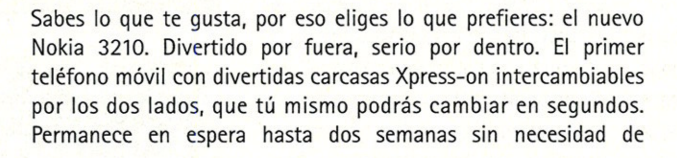
Pese a que se la ha intentado dar un atractivo aire de simulador, *Star Ixion* sólo es un mata-mata que resulta poco divertido y técnicamente muy flojo.

Chico listo.





Xpress-on™ covers



Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.



www.nokia.com

ECW HARDCORE REVOLUTION

La cara más dura del wrestling





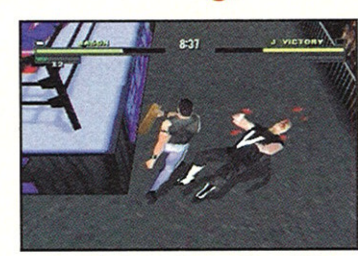


Si hay algo que nadie le puede discutir a la gente de Acclaim es que les gusta la lucha libre y que además, saben hacer buenos juegos basados en este espectáculo.

En esta ocasión le toca el turno a *ECW Hardcore Revolution*, un juego que presenta toda la violencia y crudeza de la ECW, que es la más brutal de las conferencias de wrestling norteamericanas. En ella, los luchadores no sólo suelen pelear en jaulas atizándose a base de bien con todo tipo de objetos contundentes, sino que realizan combates sobre rings con alambre de espino en vez de cuerdas.

No obstante, dejando a un lado lo exótico de la ambientación, lo cierto es que *ECW Hardcore Revolution* es un título muy parecido a *Attitude.* Tiene su mismo sistema de IA, lo que significa que es imposible ganar a base de rutinas, ya que los oponentes desarrollan rápidamente respuestas contra estos ataques. Así pues, para vencer es necesario aprender el mayor número de llaves posibles. Por desgracia, esto no es algo asequible para jugadores novatos ya que las combinaciones suelen ser bastante complejas.

El único punto en el que *Hardcore* presenta una mejora es en el gráfico, ya que sus luchadores son más coloridos, se mueven más rápidos, y los escenarios son más consistentes. Si exceptuamos un lenguaje más soez (pero en inglés) y que es más fácil echar a la gente del ring, *Hardcore* es prácticamente idéntico a su antecesor, aportando poco a los seguidores del wrestling.



En determinados combates está permitido usar objetos contundentes contra los rivales.



DUNE

Sobre la ardiente arena de Arrakis

Aparecido primero en PC y luego en Mega Drive hace ya unos cuantos añitos, *Dune II* representó la introducción de la estrategia en el mundo de las consolas y sentó las bases de lo que sería los Wargames modernos. Tras *Dune II*, Westwood realizó su más que exitosa saga, *Command & Conquer* que, tras arrasar en PC, pasó a PlayStation con un notable éxito. Pues bien, tras *C&C* y *Red Alert*, Westwood trató de recuperar las peculiaridades de *Dune* en otro wargame para PC llamado *Dune 2000*, juego que ahora nos llega a PlayStation con el simple título de *Dune*.

Aunque los parecidos de *Dune* con la saga *Command & Conquer* son muchos, lo cierto es que la propia idiosincrasia del juego, basado en las novelas y la película, hace que tenga notables diferencias. Para empezar, el planeta Dune es en su mayoría arena y para levantar nuestras factoría y defensas tenemos que asentarnos sobre la roca y, aún así colocar hormigón a modo de cimiento. Ya sobre el hormigón podemos erigir nuestras fábricas de tanques, cuarteles, torretas, refinerías, radares, cazavientos o bases de reparación.

Como en cualquier otro wargame de Westwood, el objetivo es conquistar territorios acabando con los enemigos que nos encontremos y cumpliendo algunos requisitos extra, como cosechar una cantidad de especia (la moneda de Dune), ayudar a los rebeldes o detener un envío de contrabandistas. Eso sí, el control no es tan suave como en *C&C* ni el comportamiento de las unidades tan fiable, ya que pueden darse enormes rodeos sin sentido para desplazarse de un punto a otro.

Por otro lado, los escenarios son 3D lo que nos obliga a tener en cuenta los desniveles y la visibilidad de las tropas, aunque resultan bastante feotes lo que les hace perder fuerza. Es un juego divertido, pero está por debajo de las posibilidades de un *C&C.*

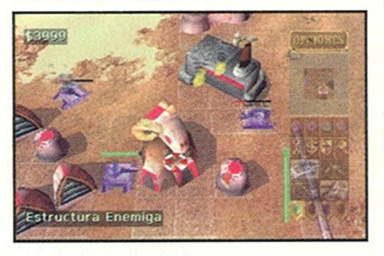
Pulsando en la opción adecuada de la barra de la derecha podemos construir distintos edificios.



Permite dos jugadores vía Link, pero como sólo incluye 1 CD, necesitaríamos 2 juegos completos.



A lo largo del juego, veremos vehículos aéreos, amigos y enemigos, que desembarcarán tropas en las proximidades de nuestra base.

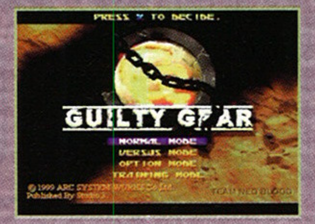





Play
manía
Guías & Trucos
Tony Hawk's Skateboarding .... pg. 4
Todos los movimientos especiales y las claves para encontrar las cintas de vídeo.
Resident Evil 3: Némesis .... pg. 10
Un recorrido paso a paso por las calles de la tenebrosa Racoon City.
Y trucos para: Medal of Honor, NBA Live 200, Los Pitufos, Pong, South Park Rally, Guilty Gear, Army Men 3D, Fighting Force 2...

Guilty Gear

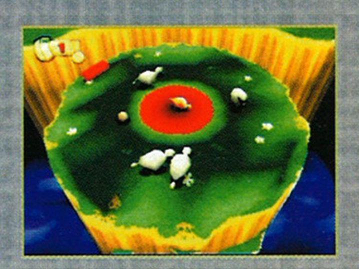
• Nuevos luchadores a elegir:
Para poder manejar a Baiken tienes que conseguir vencer todos los combates en el modo Normal sin utilizar ninguna continuación. Para poder luchar manejando a Testament y Justice, debes concluir en el modo arcade, gastando las continuaciones que quieras, pero como mínimo en dificultad normal.



Pong

• Elige la zona donde quieres jugar:
Este juego es bastante más difícil de lo que parece, por lo que es posible que estés atascado en una de sus pantallas más retorcidas. Pues bien, con este sencillo truco podrás comenzar en cualquier zona del juego que quieras. Para ello sólo debes presionar esta combinación cuando pauses en el menú de selección de nivel: **L1, R1, L2, R2**.
Para escoger una fase concreta dentro de cada zona pulsa esta otra secuencia:
L1, R1, L1, R1.





NBA Live 2000

• Leyendas del baloncesto:
Para poder jugar con deportistas legendarios en esto del basket, tienes que ir a la pantalla de Crear Jugador e introducir esta lista de nombres que ahora te damos (Nombre - Apellido). Cuando aceptes dará el mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo. Hay muchos más que ya os daremos en otra ocasión. Palabra.



Michael Jordan 80's: Come Fly - With Me
Hakeem Olajuwon - 80's: The Dream - Machine
Bill Russell - 60's: All - Defensive
David Robinson - 90's: Spurs - Admiral
Patrick Ewing - 90's: Player - President
Larry Bird - 80's: Celtics - Pride
Robert Parish - 80's: Celtic - Chief
Isiah Thomas - 80's: Bad Boy - Zeke
Karl Malone - 90's: Mailman - Delivers
Charles Barkley - 80's: Mound of - Rebound
John Stockton - 90's: Jazz - Man
Reggie Miller - 90's: Outside - Threat
Julius Erving - 80's: Doctor's - In
Dominique Wilkins - 80's: High - Light
Moses Malone - 80's: Free - Throws
Grant Hill - 90's: Class - Act
Billy Cunningham - 70's: Leaping - Kangaroo.
George Yardley - 50's: Yard - Bird
Jerry Lucas - 60's: Lucas - Layup
Cliff Hagen - 50's: Hook - Shot
Rick Barry - 70's: Foul - Shot
Walt Frazier - 70's: Cool - Clyde
Harry Gallatin - 50's: Iron - Horse
Willis Reed - 60's: Soft - Touch
Earl Monroe - 70's: Magic - Pearl
Richard Guerin - 50's: Play - Maker
Bob Pettit - 50's: Crash - Boards





ARMY MEN 3D

• Todas las armas y munición ilimitada:
Comienza una partida y pausa el juego, después pulsa:
■, ●, R1, L1, R1 + R2.
Tienes que ser rápido porque sólo tienes dos segundos para hacerlo. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up".

• Invencibilidad:
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, L1, L1+L2.
Es igual de difícil que antes. Al activarlo también podrás ver "Invencibility".

COOLBOARDERS 4

• Todas las pistas, personajes y tablas:
Vete a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT.

• Eventos Especiales:
Introduce como tu nombre este código: IMSPECIAL.

CYBERTIGER

• Todos los campos:
Ve a la pantalla de selección de campo y pulsa ●. Aparecerá una tabla donde podrás introducir passwords como éstos:
Cyber Bandlands: HARESO
Cyber Canyons: NAMOPI
Cyber Sawgrass: SECARE
Cyber Summerline: PORASO

FIGHTING FORCE 2

• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona esta combinación:
L1+L2+R1+▲+✖+←
Si lo haces bien aparecerás en la pantalla de elección de nivel. También serás invulnerable.

Los Pitufos

• Selección de nivel:
Para seleccionar la fase en la que quieras empezar a jugar selecciona el nivel de dificultad "Esto no es un picnic" después escoge la opción de "Nuevo Juego" y durante la escena en que aparece Gargamel presiona:
L1, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, ↑, R2.





South Park Rally

• **Más personajes:**
Para conseguir jugar con Mr. Garrison escoge primero a Chef en la pantalla de selección del modo arcade. Después, debes procurar ganar los dos primero niveles. Eso sí, no puedes utilizar ninguna de las monedas de continuación.



Medal of Honor

Introduce estos passwords y espera a que aparezcan luces verdes. Algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.

- **Bismark en Multijugador:** WOOFWOOF
- **Gunther en modo Multijugador:** GUNTHER
- **Wener en Multijugador:** ROCKETMAN
- **Shakespeare en modo Multijugador:** PAYBACK
- **Churchill Multijugador:** FINESTHOUR
- **Wolfgang en modo Multijugador:** HOODUP
- **Armamento infinito:** BADCOPSHOW
- **Invencibilidad:** MOSTMEDALS
- **Velociraptor en modo Multijugador:** SSPIELBERG
- **Primera medalla y un nuevo truco:** DENNISMODE
- **Disparo rápido:** ICOSIDODEC
- **Reflejo de disparo:** GOBLUE
- **Imagen de Adriaan Jones:** AJRULES
- **Imagen de Lynn Henson:** COOLCHICK
- **Modo Wire Frame:** TRACERON
- **Imágenes del equipo:** DWIMOHTEAM
- **Passwords de nivel:**

Nivel 1 History: INVASION
Nivel 2 History: BIGGRETA
Nivel 3 History: DASBOOT
Nivel 4 History: STUKA
Nivel 5 History: KOMET
Nivel 6 y 7: TWOSIXTWO
Nivel 8 History: VICTORYDAY

South Park: Chef's Luv Shack

• **Minijuegos sin concurso:**
Para disfrutar de los minijuegos sin tener que contestar a las preguntas del concurso, escoge a Cartman como tu personaje y, en la pantalla en la que se decide el número de rondas presiona esta secuencia: ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑ Aparecerá un menú especial en el que podrás seleccionar el número del minijuego.



PASAR EL JARDÍN DEL PLACER EN WILD ARMS

Estimados amigos de PlayManía:
Me encuentro atascada en *Wild Arms*, en el Jardín del Placer. He atravesado la ventana falsa en el punto para grabar, y sé que tengo que encontrar una baldosa mágica para abrir los caminos, pero no sé exactamente dónde se encuentra. ¿Podéis indicármelo? Muchas gracias.

Marta (Pontevedra)

Tras pasar la ventana falsa, camina hacia el norte hasta una bifurcación. Una vez allí, coge el ramal de la izquierda, y avanza por él ignorando de momento otra intersección que te encontrarás. Una vez en el final del pasillo, baja por el ramal descendente y gira hacia la izquierda. Acciona el interruptor que verás, y retrocede hasta la intersección anterior, por la que deberás meterte hasta llegar a un teleportador. Nada más materializarte, baja por el pasillo hasta la habitación arenosa en la que te espera Gigamantis, el jefe final de esta localización. Una vez lo derrotes podrás hacerte con la Herramienta Gancho y salir del Jardín sin problemas.

VARIAS PREGUNTAS SOBRE ARK OF TIME

Hola Playmaníacos:
Soy una joven consolera de 45 años, y os escribo porque tengo muchos problemas con *Ark Of Time* y espero que podáis echarme una manita. El Hombre Santo me ha mandado buscar la gema sagrada que le robó el del parche, pero por mucho que lo intento no consigo hacer que me la devuelva. Tampoco sé que hacer con el mapa que consigo en la cueva de los murciélagos. Muchas gracias, y un besazo para todos.

Remedios (Madrid)

Para conseguir la gema del ladrón debes ganarle a su juego. Para ello, antes de ponerte a jugar utiliza la lente del telescopio sobre el agujero oxidado de la rueda del jeep. Con esto, la rueda estallará en medio de la partida, lo que obligará a nuestro hombre a ir a repararla. Aprovecha el momento para levantar la copa de en medio y colocar en el interior de la caja las limaduras de levitio. Así podrás encontrarla con tu detector.

En lo tocante al mapa, debes dárselo a la pintora de la isla de Pascua para que te pinte en él una X. Una vez hecho esto, dáselo a Tobías y podrás sacarlo de su casa.

ATASCADO EN RAINBOW SIX

¡Hola amigos! Me he quedado atascado en la misión 5 del *Rainbow Six*. Llego a una habitación con dos misiles en la que hay un centinela custodiando una puerta. Lo elimino y me meto por ella, y llego a una habitación con un láser, un guardia y dos puertas de hierro a cada lado. Aunque mato al guardia y paso el láser, comienza a sonar una alarma y me encuentro con que no puedo pasar por las puertas metálicas.

Fernando (Madrid)

La alarma sólo se dispara si te chocas con un rayo o si un guardia te ve, por lo que lo más probable sea que ese último guardia que mencionas te vea y dé la alarma antes de que lo elimines. Si eso ocurre la misión fracasará, ya que no podrás abrir las puertas metálicas. Para evitarlo, procura eliminar al guardia a larga distancia con la mirilla, o disparándolo por la espalda si tienes ocasión.

LIADO EN LAS CATACUMBAS DE SYPHON FILTER

Hola PlayManía: Me llamo Valentín y me gustaría que me ayudaseis con *Syphon Filter*. Estoy en las catacumbas, en donde debo rescatar a Phagan, y aunque sigo al científico sin que me vea (eliminando por el camino a todos los guardias), llega un momento en el que se queda quieto y no hace nada. ¿Qué debo hacer?

Valentín (Vizcaya)

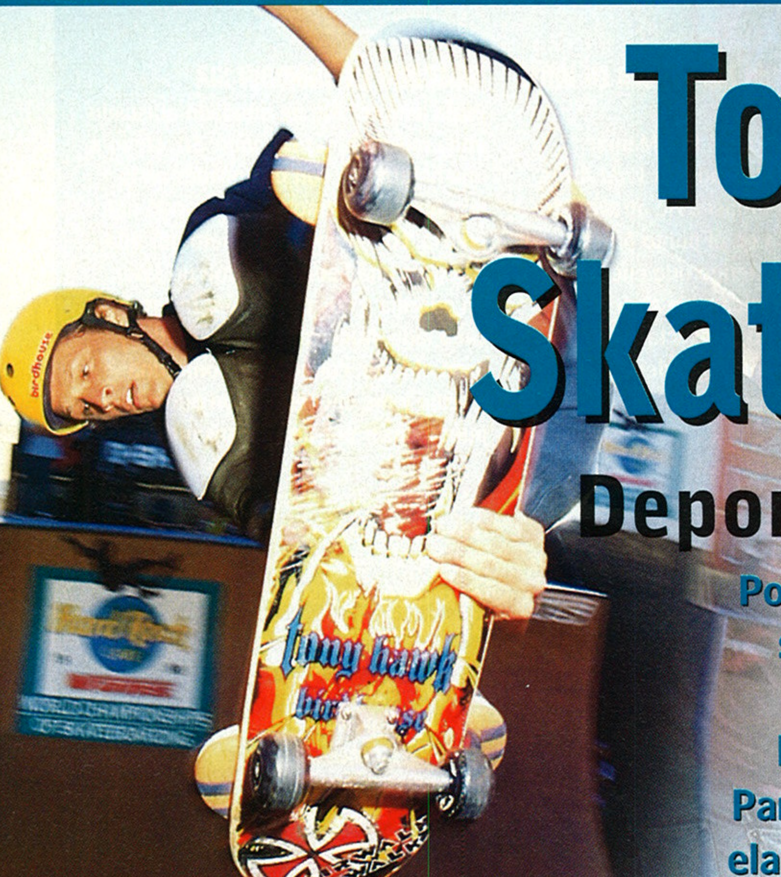
Ese suceso tan peculiar es un pequeño bug del juego que pasa de vez en cuando. Nosotros nos encontramos con él cuando hicimos la review, pero pensamos que se debía a que jugábamos con una beta no finalizada. Cuando te pase, reinicia la partida y vuelve a seguir al científico, pero hazlo desde un poco más lejos.

PASAR LAS NATLAS MINES EN TOMB RAIDER

Hola amigos de PlayManía: Tengo un problema con *Tomb Raider*. Estoy en la fase de las Natlas Mines, en donde tengo que encontrar tres baterías para activar la grúa y no logro hacerme con la de la cinta transportadora, ya que la puerta está cerrada y no sé como abrirla. Espero que podáis ayudarme

Juan Manuel (Tarrasa, Barcelona)

El interruptor que abre la puerta que da a la tercera batería se encuentra en un saliente que hay cerca del puzzle de la valla. Para acceder a él, usa la caja que verás al lado para auparte.



Tony Hawk's Skateboarding

Deporte de máximo riesgo

Por fin tenemos a nuestro alcance un juego de skateboard que da la talla tanto en diversión como en realización técnica, aunque, eso sí, llegar a dominarlo requiere bastante pericia. Para que puedas sacarle todo el partido hemos elaborado esta guía con la que llegarás a ser el número uno del mundo del skateboard.

LOS PERSONAJES

TONY HAWK



Es el skater más influyente de todos los tiempos y también el más famoso. Descubrió la piedra filosofal del skate cuando se convirtió en la única persona que aterriza correctamente tras un giro de 900º.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
540 Board Varial	→, → + ■	2000 pts
360 Flip to Mute	↓, → + ■	1500 pts
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts
900	→, ↓ + ●	8000 pts

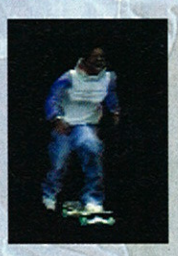
BOB BURNQUIST



Natural de Brasil, Bob Burnquist apareció en la escena hace seis años. Su estilo único y su tendencia a poner los pies en paralelo hacen de Bob uno de los skaters más emocionantes y originales.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
One Footed Smith	→, → + ▲	Según el tiempo

KAREEM CAMPBELL



Nació en Nueva York y creció en Los Angeles. Su doble ciudadanía ha dejado a Kareem desarrollar un suave estilo metropolitano basado en la maestría del "verdadero" estilo de la calle.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
Kickflip Underflip	←, → + ■	1500 pts
Casper Slide	↑, ↓ + ▲	Según el tiempo

RUNE GLIFBERG



Experto en todos los terrenos, no resulta extraño verle recorriendo tanto en una pista como las calles, pero su verdadero talento se aprecia en los espacios abiertos, indicados para las acrobacias del skate vertical.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts
Christ Air	←, → + ●	2100 pts
Fron: Back Kickflip	↑, ↓ + ■	1575 pts

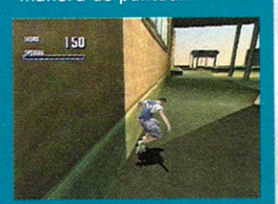
SUGERENCIAS

- **Recorre los escenarios** una y otra vez hasta que conozcas donde está cada cosa. Te sorprenderás de lo que a veces puedes encontrar.



- Intenta conseguir siempre al menos **10.000 puntos** en los comienzos del nivel (entre los 10 o 15 primeros segundos). Te ahorrarás muchos problemas.
- Utiliza la cabeza e **intenta ser creativo**. En este juego se puede conseguir hacer casi cualquier cosa, así que inténtalo.

• Si estás a punto de **chocar contra un muro**, salta contra él y pulsa repetidamente triángulo. Escaparás con vida del trance, y con algunos puntos extra.
• Usa con asiduidad los **special tricks** de tu corredor: es la mejor manera de puntuar.



• Los **deslizamientos largos por barras** son muy provechosos para tu puntuación, utilízalos siempre que puedas.
• Cuando encuentres un **half pipe** utilízalo todo el tiempo que puedas. Cada pirueta que realices girando unos 720º te reportará un suma de puntos considerable (entre 3000 y 5000 por cada salto).



• **Encuentra un área** que te guste, y exprímela hasta que ya no sepas qué hacer.
• Cuando realices un **salto de raíl a raíl**, mientras te estás deslizando presiona en la dirección en que está el raíl al que vas a llegar, además del triángulo.
• Lo más importante es que **no pierdas nunca la calma**. Podrías acabar tirando tu PlayStation por la ventana. Aunque siempre nos quedarán los trucos...

BUCKY LASEK



Criado en las estructuras rocosas de la Costa Este, va por delante con respecto a lo que se hace normalmente con el skate. Tiene un innegable poderío físico y le gusta ser original.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Fingerflip Airwalk	←, → + ■	2000 pts
Varial Heelflip Judo	↓, ↑ + ■	2500 pts
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts

CHAD MUSKA



Con su estilo exclusivo, ha adoptado su imagen de los skaters callejeros y ha elevado el patinaje a otras dimensiones. Expresa un entusiasmo por el skate que sólo se puede igualar con sus destrezas con la tabla.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
360 Shove it Rewind	→, → + ■	1500 pts
1 Footed 5-0 Thumpin	→, ↓ + ▲	Según el tiempo

ANDREW REYNOLDS



Sólo ha sido profesional durante tres años, pero le ha bastado para demostrar su calidad. Ostenta el título de superhéroe por su buena fe para saltar enormes espacios, escaleras grandes y hangares. ¡Guau!.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Triple Kickflip	←, ← + ■	1500 pts
Heelflip to Bluntslide	↓, ↓ + ▲	Según el tiempo

GEOFF ROWLEY



Es uno de esos skaters hábiles de Inglaterra que corre únicamente por pasamanos, enormes escaleras y hortalizas. Geoff se abrió camino a California hace muy poco tiempo.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Darkside Grind	←, → + ▲	Según el tiempo
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Double Hardflip	→, ↓ + ■	1500 pts

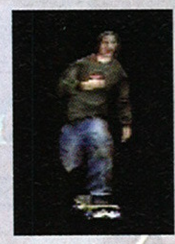
ELISSA STEAMER



Es la primera chica que ha dado nombre a una tabla profesional. Y es que en las últimas competiciones femeninas ha sido invencible. En la competición profesional de Tampa, hizo callar a más de uno de los grandes.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Judo Madonna	←, → + ●	1500 pts
Primo Grind	←, ← + ▲	Según el tiempo

JAMIE THOMAS



Durante sus seis años de profesional ha dirigido y editado seis vídeos mientras seguía patinando todos los días, destrozando a su manera cientos y hasta miles de los pasamanos más largos y grandes del mundo.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
540 Flip	←, → + ■	1500 pts
One Footed Nosegrind	↑, ↑ + ▲	Según el tiempo

LOS PERSONAJES OCULTOS

OFFICER DICK



Se consigue reuniendo 30 cintas de vídeo con cualquier corredor en el modo carrera.
Este policía empezó deteniendo a todo skater que veía para terminar convirtiéndose en uno de ellos. A pesar de su lamentable aspecto físico, no es mal patinador.
Special tricks:

Movimiento	Botones	Puntuación
Yeeeehaw Frontflip	↓, ↑ + ●	3000 pts
Asume the position	←, ← + ■	787 pts
Neckbreak Grind	←, → + ▲	Según el tiempo

PRIVATE CARRERA



Para conseguirla, comienza una carrera, en cualquier modo, como Officer Dick. Pausa el juego y, mientras mantienes presionado L1, pulsa: ▲, ↑, ▲, ↑, ●, ↑, ←, ▲. Vuelve a la pantalla de selección de personaje, y aparecerá en el lugar de Officer Dick.
Special tricks:

Movimiento	Botones	Puntuación
The Well Hardflip	→, ← + ■	5500 pts
Semi Spin	←, ↓ + ●	5500 pts
Ho-Ho-Ho	←, ↑ + ▲	Según el tiempo

MOVIMIENTOS BÁSICOS Y ACROBACIAS

- ←: movimiento a la izquierda y balanceo (cuando estás deslizándote).
- →: movimiento a la derecha y balanceo (deslizándote).
- ↑: Inclinarse hacia delante y salir de la pista (en salto).
- ↓: Frenar e inclinarse hacia atrás.
- ▲: Grind / Deslizarse
- ●: Grab tricks (acrobacias de agarre).
- ✖: Saltar / Ollie
- ■: Acrobacias
- **L1**: Giro a la izquierda más rápido en el aire.
- **L2**: Giro de 180º a la izquierda en el aire.
- **R1**: Giro a la derecha más rápido en el aire.
- **R2**: Giro de 180º a la derecha en el aire.


Front Food Impossible


BS Boardslide


Heelflip


Fs Boardslide 2



Kickflip to Indy

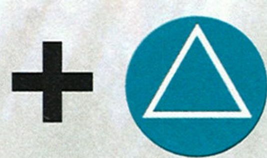
360 Shove It
Kickflip to Indy
Fingerflip
Kickflip
Heelflip
Varial
Front Food Impossible
Impossible




Kick / Flip Tricks

Nosegrind
Crooked Grind
Crooked Grind
FS Boardslide
BS Boardslide
Smith Grind
Smith Grind
5-0 Grind




Grinds
Mantenlo pulsado para mayor duración

Japan
Madonna
Rocket
Method
Indy Nosebone
Stalefish
Benihana
Tail Grab

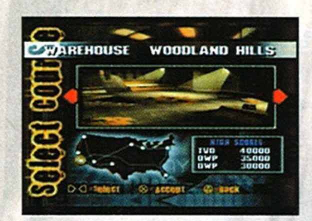



Grab Tricks

Special Tricks: Los movimientos especiales de los skaters están detallados en "personajes". Recuerda que para realizarlos, la barra special tendrá que estar iluminándose de forma intermitente.

ESCENARIOS (O CÓMO CONSEGUIR LAS CINTAS DE VÍDEO)

EL ALMACÉN (WAREHOUSE) DE WOODLANDS HILLS



1- Consigue 5.000 puntos.
Si has adquirido cierta práctica no te será muy difícil lograrlo. Simplemente, patina por el escenario realizando saltos y piruetas, utilizando los half pipe y los quarter pipe.

2- Rompe 5 grupos de cajas.
Nada más comenzar gira a la derecha y destruye el grupo de cajas que hay enfrente de ti. Después, dirígete a la derecha y baja la rampa, si te sitúas bien, saltarás por encima del "half pipe" y aterrizarás sobre el segundo grupo de cajas situado cerca del muro. Desde aquí, tuerce a la izquierda y sigue la pared con el quarter pipe hasta la pequeña cornisa con el tercer grupo de cajas. Simplemente, ve hacia la rampa, mientras pulsas arriba, y caerás justo encima.
El cuarto grupo de cajas está en otra pendiente, al noroeste de donde te encuentras. Dirígete hacia las pequeñas rampas y lo localizarás inmediatamente.
Después, baja de la cornisa donde se encontraba y tuerce a la derecha. Justo enfrente de ti habrá un quarter pipe que esconde en su parte superior el quinto grupo de cajas.

3- Consigue S-K-A-T-E
Comienza bajando la rampa, poco a poco, gira a la izquierda, dirigiéndote a las pequeñas rampas. La **S** está justo entre las dos rampas.
Después, ve hacia el coche de tu derecha, antes de coger la **A** que está sobre el coche, dirígete a la izquierda, hacia el quarter pipe y consigue la **K** saltando por ella. Después, obtén la **A**, y ve a por la **T** que está en mitad del half pipe (en su parte alta).



Justo donde estaba el quinto grupo de cajas está la **E**.

4- Cinta de vídeo oculta
Simplemente, tuerce a la derecha y luego a la izquierda, para encarar la rampa que baja hacia el "half pipe". Mientras bajes, dirígete poco a poco hacia la derecha y lograrás orientar tu salto hacia la habitación secreta situada justo encima del medio tubo. Si lo haces correctamente obtendrás la cinta oculta durante el salto.



5- Consigue 15.000 puntos.
Dirígete hacia el half pipe y realiza allí todas las acrobacias que se te ocurran mientras giras en el aire. Con toda seguridad obtendrás los 15.000 puntos de forma rápida y sin mucho esfuerzo.
Puedes conseguir una gran cantidad de puntos si consigues realizar una buena acrobacia en el salto que describimos en la sección Cinta de vídeo oculta.



LA ESCUELA (SCHOOL), MIAMI:





1- Consigue 7.500 puntos.
Comenzarás en una plataforma que termina en una rampa. En este primer salto deberías hacer una o dos piruetas rápidas en el aire e intentar aterrizar en un deslizamiento por una de las esquinas de los maceteros. Dirígete después al muro enfrente de ti, y realiza otra pirueta. Gira a la derecha y entra en el gimnasio. Ve hacia la rampa que está debajo de la canasta y realiza un par de piruetas. A partir de aquí utiliza tu imaginación, y las rampas y tubos del escenario, para obtener más puntos.

2- Aterriza y resbala sobre 5 mesas.
Nada más aterrizar tras tu primer salto gira 180º y ve hacia la primera mesa que veas. Cuando realices un "grind" sobre ella continúa por la derecha bajando por la cuesta. La segunda mesa se encuentra al final de la cuesta, en la derecha. Después, pasa las piscinas y dirígete al "half pipe". En su final, a la izquierda está la tercera mesa. La cuarta mesa se encuentra al final del "half pipe" a la derecha, y la quinta cerca de las escaleras que conducen a la zona donde comenzaste el escenario.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Dirígete a la izquierda en tu primer aterrizaje y baja las escaleras resbalando por la barandilla, conseguirás la **S**. La **K** y la **A**, están a simple vista en la zona amplia a la que llegas desde las escaleras. La **T** está en el medio tubo, también en un sitio muy visible. Y por último la **E** se esconde en la barandilla que hay entre las dos piscinas.

4- Cinta de vídeo oculta.
Es un poco complicada de encontrar pero no imposible. Lo que debes hacer es ir hacia el callejón que verás cuando salgas de tu primer aterrizaje. Cuando avistes una rampa que asciende, súbela: te llevará al tejado de la escuela. Allí tienes que dar un salto hacia la zona de escaleras. No te preocupes, caerás en una rampa superior que te llevará directamente al lugar donde está la cinta oculta.

5- Consigue 15.000 puntos.
En esta prueba puedes hacer algo parecido a lo que hiciste en la primera, sólo que en esta ocasión deberás realizar combos más complicados para obtener una mayor cantidad de puntos.



CENTRO COMERCIAL (MALL), NEW YORK:



1- Consigue 10.000 puntos.
Puedes comenzar realizando un par de buenas piruetas en los dos quarter pipe del principio. Luego deslízate por todas las barras y esquinas que veas y márcate unas bonitas piruetas en las rampas y quarter pipe.

2- Rompe 5 tableros de información.
El primero está en la parte alta, a la que se accede a través de las primeras escaleras mecánicas. Para llegar al segundo deberás seguir en línea recta pasando por el hueco que deja la fuente, y saltar (sin caerte) las rampas que encontrarás. Cuando lo rompas salta a la zona inferior y cerca de las piscinas encontrarás al tercer tablero. Para hallar los dos restantes simplemente sigue el curso del escenario.

3- Consigue S-K-A-T-E.
La **S** está en la barandilla que hay justo después del primer quarter pipe. Desde aquí continúa patinando hacia la derecha y darás con la **K** (está muy cerca de la fuente). La **A** está en uno de los dos raíles que pasan por encima de una piscina (donde estaba el tercer tablero). La **T** se encuentra muy cerca del cuarto tablero; y la **E** está entre las dos pequeñas rampas del área abierta.

4- Cinta de vídeo oculta.
Está en unos raíles, justo encima de los dos donde antes estaba la letra "A".
Para conseguirla tienes que llegar a la terraza donde se encontraba el segundo tablero, y desde allí realizar un salto a la derecha, aterrizar sobre el raíl y deslizarte por él hasta el final. Complicadillo, ¿verdad?

5- Consigue 30.000 puntos.
Haz lo mismo de antes, pero hay una zona especialmente buena para conseguir muchos puntos. Está a la izquierda de la piscina donde estaba la letra "A"; es una zona cerrada y llena de quarter pipe muy continuos.





EL CENTRO DE LA CIUDAD (DOWNTOWN), MINNEAPOLIS

1- Consigue 15.000 puntos.
Como de costumbre, utiliza todos los elementos que te ofrece el escenario para lograr realizar este reto.
Son muchos puntos, así que sería muy interesante que intentaras aprovechar las enormes barandillas cercanas al parque, y los abundantes quarter pipe de la zona en la que se encuentra el camión-rampa.





2- Rompe 5 señales de prohibido patinar.
Dirígete al camino enfrente de la calle donde comienzas, y que te lleva a la plaza de la fuente. La primera señal está en ese camino.
Cuando llegues a la plaza gira a la izquierda y sigue el camino de subida donde está la segunda señal. La tercera está en la parte superior del enorme "quarter pipe", situado a la izquierda de tu posición.
Desde aquí baja a la calle y síguela hasta dar con la cuarta señal en la acera de la derecha. Para destruir la quinta, continúa pero sin desviarte y la encontrarás al poco tiempo.

3- Consigue S-K-A-T-E.
La **S** está en el raíl de la enorme pantalla a la derecha de tu punto de partida.
El lugar donde se halla la **K** es muy sencillo, simplemente ve hacia la fuente de la plaza. Después, vuelve sobre tus pasos, y ve por la calle en pendiente (sería la primera calle a la derecha si acabaras de empezar).
Síguela hasta que veas el camión-rampa, muy cerca de él se encuentra la **A** (está encima de uno de los cuartos de tubo). Seguidamente, sube por el camión y llegarás a un pasillo cerrado, continúa por él y encontrarás la **T**.
La **E** está en un raíl, que estaría justo por encima de tu cabeza si

acabaras de empezar el nivel. Para llegar allí, debes utilizar una de las rampas de la calle, aterrizar sobre el raíl y deslizarte por él.

4- Cinta de vídeo oculta.
Está en la zona del tejado a la que se accede por el camión-rampa, colocada entre los dos edificios, en el aire. Para conseguirla tienes que subir esa zona y realizar un enorme salto, que te lleve al tejado del otro edificio.

5- Consigue 40.000 puntos.
La mejor estrategia que puedes seguir es dirigirte a la zona de los tejados, realizando todo tipo de piruetas por el camino, y una vez allí hacer un enorme salto hacia la barandilla de la pantalla gigante.
Si realizas un buen combo, y aterrizas en un deslizamiento por la barandilla, podrás conseguir más de 20.000 puntos de una sola vez.



ATASCO EN LA BAJADA (DOWNHILL JAM), PHOENIX:







1- Consigue 20.000 puntos.
Estamos en un escenario en el que son muy abundantes las rampas, los raíles, los quarter pipe, etc. A estas alturas no te será difícil realizar buenos combos usando estos elementos. Atento sobre todo al enorme half pipe de mitad de escenario.

2- Abre 5 válvulas.
La primera válvula se encuentra en los raíles situados a la derecha de donde comienzas el escenario. La segunda, en una de las rampas que hay al principio del recorrido.
Para abrir la tercera tienes que deslizarte por la barra que cruza el escenario, en la zona anterior al enorme half pipe. La siguiente válvula se encuentra en la cima del altísimo promontorio que saltarás si sigues la pronunciada cuesta que hay después del half pipe. Por último, la quinta válvula se esconde en la pared derecha de la bajada que lleva a meta.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Encontrarás la **S** en la primera rampa de lanzamiento que encuentres. Sigue bajando, impúlsate en la rampa de más a la derecha y deslízate por los tubos en los que está la **K**.
La **A** se encuentra en la parte superior de la cara derecha del "half pipe".
Cuando pases el promontorio que acaba en un túnel subterráneo, avistarás la **T** delante de una pequeña rampas. Conseguir la **E** es algo más complicado, tienes que realizar un buen salto en la parte derecha del último tramo del circuito, y aterrizar con un deslizamiento en la barandilla que está en lo alto de la pared.

4- Vídeo oculto.
Lo primero es llegar a la zona en la que obtuviste la letra "A". Después, salta y aterriza sobre la tubería que conduce a la izquierda. Llegarás a una zona sin aparente salida. Deberás utilizar la pared de la izquierda para llegar al otro lado. Pasando esto, salta a lo alto de la estructura rocosa y continúa pasada la señal. Llegarás a otro aparente callejón sin salida, haz lo mismo de antes. Al final del camino hay un enorme salto que tendrás que saltar desviándote un poco a la derecha, para llegar al pilar en medio del nivel donde está la cinta oculta.

5- Consigue 40.000 puntos.
Sería aconsejable que permanecieras la mayor parte del tiempo realizando piruetas y combos en el half pipe. Con el salto que te detallamos para conseguir la letra "E", deberías conseguir una cantidad de puntos muy considerable (nosotros hemos llegado a lograr más de 30.000).



LAS CALLES (THE STREETS), SAN FRANCISCO:





1- Consigue 25.000 puntos.
En este escenario no hay muchas zonas en las que obtener grandes cantidades de puntos. Quizás, la más recomendable sea la zona del half pipe. Si quieres llegar allí, gira a la izquierda nada más terminar la rampa donde comienzas el escenario.

2- Arrasa 5 cinco coches de policía.
Justo a la izquierda del lugar donde comienzas hay un coche. Destrúyelo, baja la empinada cuesta y tuerce a la derecha. No muy lejos hay otro coche, cerca de un párking. Continúa por la calle hasta un cruce, gira a la derecha y destroza los dos coches que verás. Después, da la vuelta y sigue la otra calle hasta que encuentres el quinto coche. Estará a tu derecha.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Ve a la rampa que hay y sáltala. Verás un raíl, no deslices por él, simplemente permanece en el lado interior sin caerte. Cuando llegues al nivel más alto, por encima de la calle, rompe el cristal, coge la **K** y tírate a la calle. Dirígete a la izquierda, como si bajaras por el descenso del principio. Continúa hasta que encuentres una rampa que te lleva directamente a la **S**. A continuación, gira en redondo y vuelve por donde has venido. Sigue hasta un cruce, ve a la derecha y sube la inclinación hacia el callejón, allí te espera la **A** cerca de un quarter pipe.
Da la vuelta, y continúa por la calle hasta que veas unas rampas a la derecha. Salta por una de ellas y deberías caer en una repisa oculta por los árboles. Sigue la cornisa, a través de unos cristales, y llegarás a una habitación donde aguarda la **T**. Sal por la ventana enfrente de ti y toma el camino de la derecha. Cuando veas dos tuberías separadas por una rampa, dirígete a la rampa y sáltala en dirección al interior del bowl. Allí se encuentra la **E**.

4- Cinta de vídeo oculta.
Comienza el nivel bajando la cuesta, y gira a la derecha en su final. Continúa hasta que veas un quarter pipe en el último edificio de la izquierda, situado inmediatamente antes del final de la calle. Tienes que saltar ese quarter pipe, presionando arriba y alcanzar la plataforma que sobresale. Una vez en la plataforma síguela como si estuvieras rodeando el edificio hasta la cima. Una vez allí, usa la primera rampa para hacer un kickflip y la segunda para lanzar a tu skater sobre la ciudad, cayendo hacia la derecha y abajo, atrapando la cinta en el proceso.

5- Consigue 50.000 puntos
Haz más o menos lo mismo que en la sección "consigue 25.000 puntos", por supuesto deberás ser capaz de realizar combos más complicados. Sólo podemos decirte que uses tu imaginación.





Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en tres revistas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • • **Nº 2**

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • • **Nº 3**

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

• TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • • **Nº 4 + GUÍAS PLATINUM**

• METAL GEAR SOLID
TODOS los niveles, TODOS los secretos y TODOS los trucos para ser el mejor espía.

• SYPHON FILTER
El juego de acción más difícil y peligroso del momento explicado paso a paso con TODAS las estrategias para triunfar.

• SILENT HILL
Nunca has pasado más terror que recorriendo las calles de este pueblo fantasma. Acompáñanos para desvelar TODOS sus secretos.

• DRIVER
TODAS las claves para conducir como un especialista y poder cumplir con éxito los encargos de la mafia. TODOS los mapas y TODOS los trucos.

• TOMB RAIDER III
29 páginas con TODOS los niveles explicados con detalle y TODOS los trucos para ayudar a Lara.

• NEED FOR SPEED
Uno por uno, TODOS los coches, TODOS los circuitos y las mejores estrategias.

• FIFA ´99
Consigue marcar gol desde TODAS las posiciones.

• RIDGE RACER TYPE 4
Descubre la manera de conseguir TODOS los coches que oculta este fenomenal arcade.

• BICHOS
Ayuda a Flik a superar TODOS los niveles y TODOS los perligros de este divertido plataformas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.

También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4)+ Guías Platinum, por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

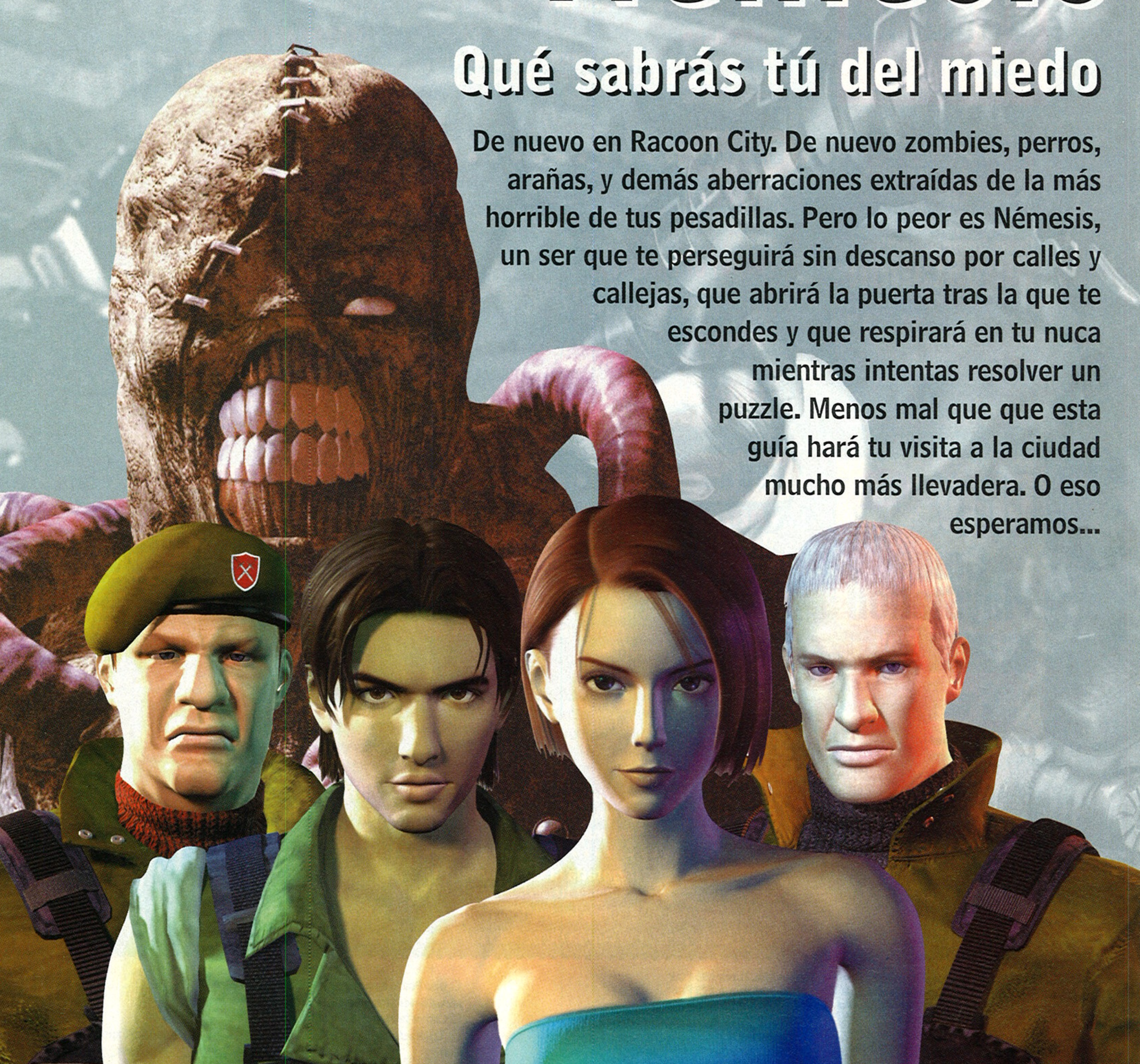
FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

Resident Evil 3: Nemesis

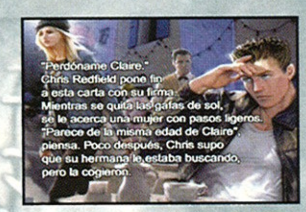
Qué sabrás tú del miedo

De nuevo en Racoon City. De nuevo zombies, perros, arañas, y demás aberraciones extraídas de la más horrible de tus pesadillas. Pero lo peor es Némesis, un ser que te perseguirá sin descanso por calles y callejas, que abrirá la puerta tras la que te escondes y que respirará en tu nuca mientras intentas resolver un puzzle. Menos mal que que esta guía hará tu visita a la ciudad mucho más llevadera. O eso esperamos...



ANTES DE EMPEZAR DEBERÍAS SABER...





En esta nueva entrega de la saga se presenta como la novedad más notable la opción de tomar distintos caminos. No son caminos propiamente dichos, sino la posibilidad de escoger entres dos opciones en determinados momentos. Algunas veces el escoger una opción u otra tendrá como única diferencia la secuencia que verás en ese instante. Pero otras tendrán efectos importantes, como empezar en una parte distinta del mapa o ver y hacer cosas totalmente diferentes.

Aquí te describiremos detalladamente las instrucciones a seguir en cualquiera de los dos casos, no te preocupes.

También se ha introducido como novedad la aletoriedad de algunos objetos y enemigos. Esto afecta sólo a objetos estándar como hierbas o munición y nunca a objetos claves. Cuando en los mapas veas un ítem del que se dice "o 22", significa que el ítem está, bien en la sala señalada en el mapa, bien en la sala 22.

Respecto a los enemigos, en una zona determinada variarán desde los más simples gusanos hasta los temibles Hunters, así que estate siempre preparado para lo peor.

El juego tiene dos finales diferentes que vendrán dados por una acción en concreto (ya te avisaremos) y 8 epílogos diferentes. Estos últimos los conseguirás cada vez que te acabes el juego, dependiendo también de lo bien que lo hagas. Tu puntuación final dependerá principalmente de 3 cosas: el tiempo, las veces que salvas la partida y los sprays utilizados. Si lo haces lo suficientemente bien te obsequiarán con una llave que podrás usar en la Boutique de Racoon para cambiar de vestimenta.

Durante el juego aparecerá repetidas veces Némesis para retarte en desiguales combates, pero si los dejas K.O. obtendrás de él diferentes ítems especiales. Tienes que tener en cuenta que si alguna vez huyes y no lo derrotas, eliminarás la posibilidad de coger el último de los ítems de la lista de abajo, no el primero. Es decir, si la primera y la segunda vez que te enfrentas a él sales corriendo, no podrás obtener el último y el penúltimo ítem de esta lista:

1. Piezas Eagle A.
2. Piezas Eagle B.
3. Botiquín.
4. Piezas M37 A.
5. Piezas M37 B.
6. Botiquín.
7. Munición infinita.

También debes saber que elegir entre un nivel de dificultad y el otro tendrá como diferencia, no sólo la resistencia de los enemigos, sino además poder acceder a los ítems especiales y a otras opciones.

Como último apunte, recordarte que cuando acabes el juego aparecerá, tras cargar la última partida guardada, el juego de los mercenarios. Aquí podrás conseguir dinero con los que comprar armas con munición ilimitada que podrás utilizar en el juego, sobre todo contra nuestro amigo Némesis.





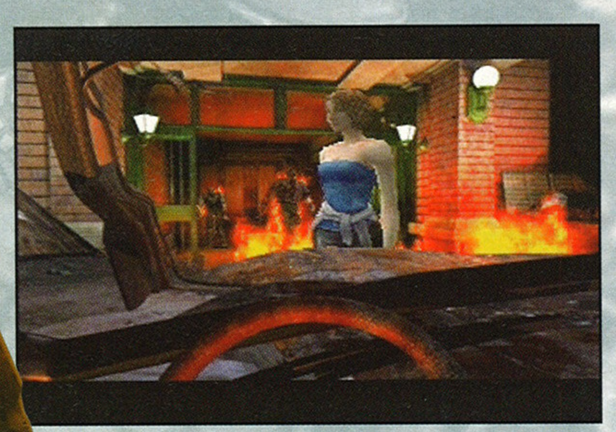




Si lo haces lo suficientemente bien, podrás conseguir nuevos modelitos para que Jill los luzca delante de los zombies y demás parentela.

DE NUEVO... RACOON CITY

Tras ser echada a patadas y mordiscos de su apartamento, Jill tendrá que escapar de un grupo de zombies. Avanza sin dilación hasta tener cerca a un zombie que hay delante de un contenedor. Dispárale hasta que caiga de bruces y pasa al otro lado del contenedor. Tras una secuencia en la que Jill escapa por los pelos, te encontrarás en el almacén **(1)**. Allí, y después de discutir con Darío, uno de los pocos supervivientes, podrás coger un **spray** y un **cargador** de una caja con luz en uno de los rincones. Ahora sube las escaleras que llevan al piso de arriba y donde encontrarás una sala con un **baúl** y una **máquina de escribir**. Coge una **cinta** de tinta y dos botes de **pólvora A** del armario.



Nada más empezar ya te verás agobiado por un grupo de zombies. Escoge bien tus blancos porque la munición escasea.

Organiza tus bolsillos y coge, junto a la puerta, la **Llave del Almacén**. Baja con ella y abre la única puerta que hay. Saldrás a un estrecho callejón con otra puerta al fondo. Tras ella podrás ir a la izquierda o a la derecha. Si vas a la derecha sólo hallarás una calle infestada de zombies así que entra por la puerta de la izquierda. En este nuevo callejón verás una puerta cerrada. Intenta abrirla y saldrá pitando de ella un soldado, perseguido por un grupo de zombies. Échale una mano y acribilla a los zombies rápidamente (como habrás notado los zombies están en plena forma).

Baja por la escalera de esa habitación, **(2)**, y mata a un zombie más para coger tranquilamente la **gasolina** del mechero y una **escopeta** de encima del cadáver.

Sube las escaleras hacia el callejón y anda de frente, donde verás 2 **hierbas verdes**. Cógelas y sigue por ahí hasta salir por otra puerta. En la siguiente calle encontrarás varios zombies que puedes esquivar fácilmente.



Escopeta | Lanzagranadas | Lanzaminas | Lanzacohetes | Cartuchos | Cargador | Pólvora A | Pólvora B

Las afueras


No te molestes, esa puerta no se puede abrir... de momento.

Sigue por esa calle hasta llegar a una esquina con unas cajas verdes y unas escaleras de incendios. Sube por ellas y hallarás otras 2 **hierbas verdes** y el **mapa** de las afueras. Baja al suelo y sigue por donde ibas. Un poco más adelante verás unas escalerillas junto a un montón de basura. Baja los escalones y mata a los zombies que atacan al soldado. Una vez despejada la zona encamínate al bar.

Allí hallarás al soldado, que por cierto se llama Brad (quizá te suene del primer *Resident Evil*). Puedes elegir entre ayudarle con el zombie que se dirige a su yugular o intentar irte por donde has venido, lo que determinará el tono con el que Brad te hablará.

Cuando se vaya, coge el **mechero** junto al teléfono público y combínalo con la gasolina que ya tienes en tu poder. Antes de salir por la puerta por la que llegaste, debes coger un **cargador** de la caja registradora y una postal de la Torre del Reloj.

Ve al Norte por un callejón con una puerta al fondo. En esta nueva calle oirás como un grupo de zombies intentan echar abajo una barrica que hay al final. Ve hacia esa barricada y examina la puerta que hay cerca para descubrir que está cerrada con una cuerda. Usa el mechero en ella y habrás solucionado problema.

Mientras tanto los zombies lograrán tirar la barricada, pero no dispares todavía. Camina un poco hacia atrás y espera a que los zombies se encuentren a la altura del barril rojo que hay junto a la puerta. Dispárale utilizando R2 y saltarán por los aires. Acaba con los que queden "vivos" y ve al fondo para coger 2 **hierbas rojas** y la **Foto A**.

Pasa por la puerta que tenía la cuerda y corre por el callejón, ya que hay un perro custodiando la zona y, además, se le unirá uno más cuando pases por delante de la basura incendiada.

Entra en **(4)** y coge un bote de **pólvora A** y otro de **pólvora B**. Salva la partida si quieres y sal al callejón para pasar por la puerta del fondo. En esta nueva calle, tira hacia el Norte para entrar en la comisaría.

Tras una dramática escena con Brad y Némesis, tendrás oportunidad de elegir entre tus primeras opciones. Puedes quedarte a luchar con el monstruo o entrar en la comisaría rápidamente.

Teniendo en cuente que no cuentas entre tu arsenal con ningún arma verdaderamente potente, de momento lo mejor es que evites un enfrentamiento con semejante bicharraco, aunque si consigues derrotarle podrás coger de su cuerpo las piezas **A de la Eagle**.

Un truquito que puedes intentar es coger la opción de la lucha y esquivar a Némesis hasta que puedas coger del cadáver de Brad una cartera. Cuando la tengas en tu poder, entra en la comisaría, ignorando del todo al monstruo. De este modo puedes ahorrarte unos cuentos pasos en el interior del edificio.



No olvides coger todos los mapas que veas, ya que te facilitarán mucho los paseos por las laberínticas calles de Racoon City.


Examina todos los rincones, incluso los montones de basura.

No te confíes aunque veas que la zona está despejada.


Tu primer enfrentamiento con Némesis va a ser muy duro.

Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta

LA COMISARÍA







Estás en **(6)** y junto a la puerta de entrada hallarás 3 **hierbas verdes** que te vendrán muy bien. Ve al fondo y examina la cartera, si la tienes, para descubrir una tarjeta S.T.A.R.S. Úsala en el ordenador y éste te dará una cifra que debes anotar para más tarde. Si no la tienes, no te preocupes ya que luego podrás coger una tarjeta similar

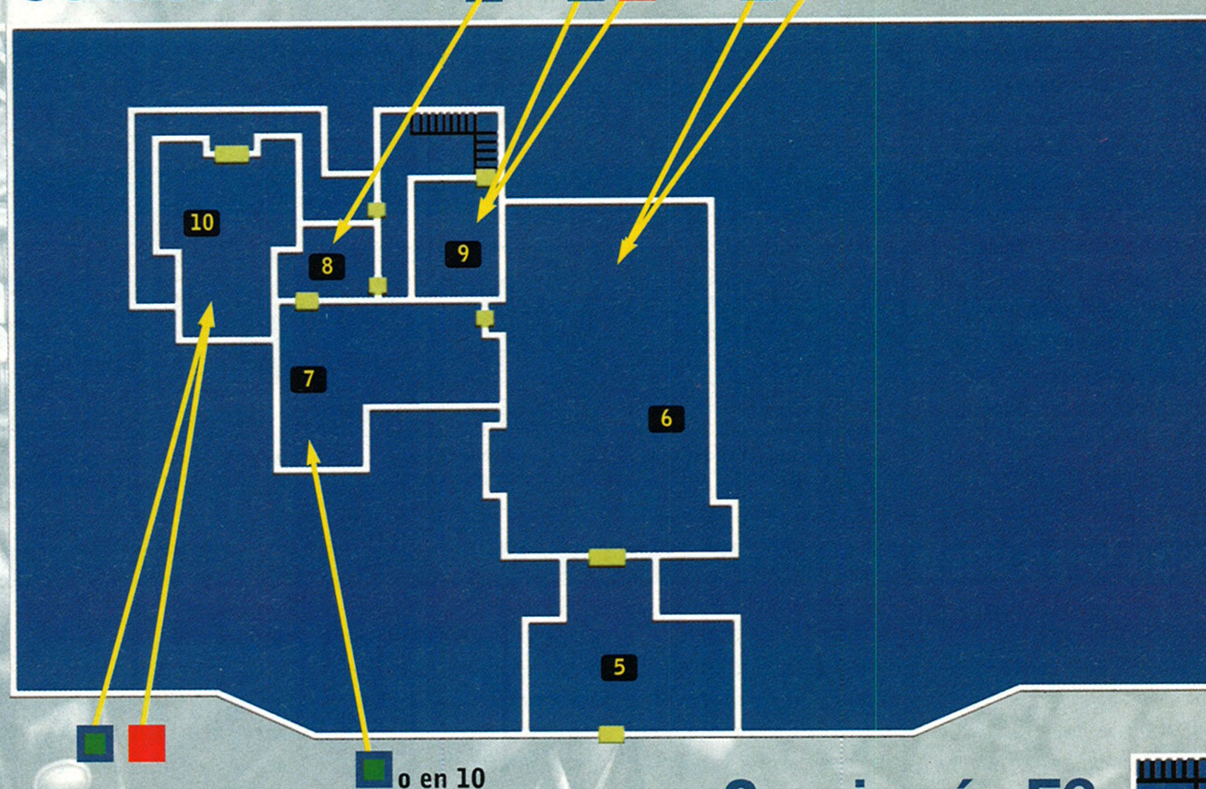
En cualquier caso, abandona la sala por la única puerta que hay abierta a **(7)** no sin antes haber cogido el **plano** de la comisaría y un **cargador**.

En **(7)** serás recibido por un montón de ex-policías. Acaba con ellos y examina la oficina a fondo para dar con el **Informe Marvin** y unos **cartuchos** encima de la mesa, aunque también podrían encontrarse en **(10)**. Pasa a **(8)** y examina los cajones metálicos. En uno hallarás la **Piedra azul**.











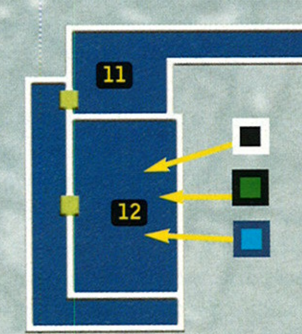
Con las ganzúas podrás engordar tu inventario aún más.

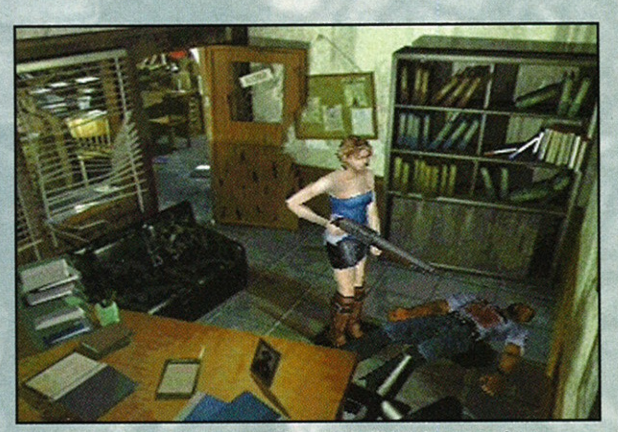
Hay otros 2 pero cerrados. Uno con una cerradura simple, que luego podrás abrir, y otro con un cierre de seguridad que requiere una clave. Si usaste la tarjeta en el ordenador de **(6)** podrás introducir la cifra que anotaste para abrirla y coger la **Llave Símbolo**, si no, luego volverás aquí.

Sal por la otra puerta que te llevará a un pasillo plagada de zombies. Limpia la zona y entra en la sala que hay bajo las escaleras, **(9)**. Vacía un poco tus bolsillos en el baúl y coge un bote de **pólvora A** del armario y una **cinta de tinta** de la mesa. Lee el **Memorándum de David** y abandona la sala.

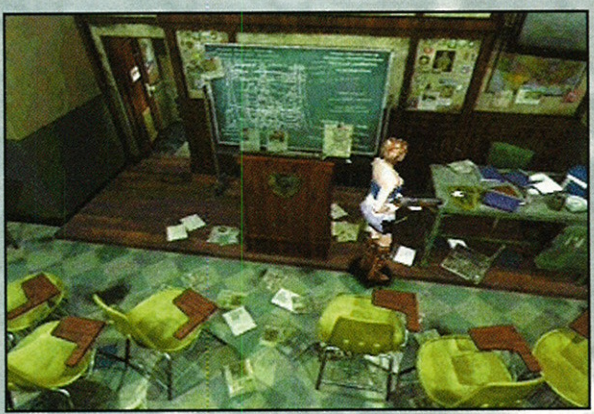
Abre la otra puerta del pasillo y dirígete hacia la sala **(10)** aniquilando a todos los zombies o a los perros que te encuentres a lo largo del pasillo. En **(10)** puedes hacerte con la **tarjeta S.T.A.R.S.** si no la tienes ya, una **cinta** y unos **cartuchos** si no estaban en **(7)**.

Comisaría F2





Aunque los documentos no son imprescindibles, te ayudarán a entender la trama y a conseguir el Diario secreto de Jill.



Si no conseguiste en tu enfrentamiento con Némesis la tarjeta que tenía Brad, la visita a esta habitación será totalmente imprescindible.

 Escopeta  Lanzagranadas  Lanzaminas  Lanzacohetes  Cartuchos Cargador Pólvora A Pólvora B

Sal al pasillo y ve hasta el final para coger 2 **hierbas rojas.** Usa la tarjeta en el ordenador de **(7)** y sigue la instrucciones de antes para conseguir la **Llave Símbolo**.

Organiza tus pertenencias en **(9)** y sube las escaleras. Barre la zona de zombies y camina hasta **(11)** para pasar por la puerta del fondo (no te comas la moral con la puerta bloqueada porque no la puedes abrir).

En este nuevo pasillo verás la puerta que lleva a **(12)**. Dentro, y tras examinar la sala a fondo, podrás coger un **cargador**, un **spray**, el **fax de Kendo** y unas brillantes **ganzúas**.

Antes de salir examina el armario para hacerte con el **lanzagranadas** y escucha el misterioso mensaje de la radio.

Regresa a las escaleras que llevan al primer piso mientras que escuchas un ruido bastante inquietante.

Al bajar por las escaleras descubrirás (con un susto tremendo) que a Némesis nunca le han enseñado la utilidad de las puertas.

Corre hacia **(9)** y piensa con calma. Puedes enfrentarte a él o bien salir por piernas. Si lo derrotas podrás coger otro ítem especial y si escoges huir, tendrás que correr mucho. De todas formas, lleva contigo las ganzúas y algún espacio libre en tu inventario.


Anota todas las claves que veas, luego las necesitarás.


En esta sala encontrarás objetos muy interesantes.

Debes pasar por **(8)** para usar las ganzúas en el cajón de la cerradura simple donde hallarás un bote de **pólvora B**.

Pasa a **(7)**, sin pararte ni a respirar porque Némesis sigue pisándote los talones, y ve a la salida. Ya puedes relajarte.


Aquí encontrarás algo con lo que hacer frente a Némesis, aunque la verdad es que no dispones de mucha munición de momento.

NO ESTÁS SOLO

En la calle que lleva a la comisaría hay una puerta al Sur que podrás abrir con las ganzúas y que lleva a **(13)**. En un rincón hallarás el cadáver de un mercenario con un **cargador** y el **Diario del Mercenario**. ¡Arghh!, ¡qué es eso que sale por la ventana! No le hagas mucho caso y abandona el callejón por la otra puerta.

Aquí, a la derecha de Jill, encontrarás una manguera atornillada a la pared que todavía no puedes coger, así que ve hacia el otro lado cogiendo las **hierbas verdes y azules** que veas (si no hay ninguna pueden estar más adelante).

Pasa a **(14)** y acaba con un grupo de perros para coger con tranquilidad un bote de **pólvora B** de un cuerpo sin vida que hay al fondo. Entra en **(15)** y mata a más caninos. Acércate al coche que tiene el capó abierto y coge el **Cable de Energía**.

Ahora sigue hasta que veas un puerta que da a **(16)**. Coge un **cargador** y una **cinta** y organiza tus pertenencias.

Sal por la otra puerta y esquiva o mata a otro grupo de perros hasta llegar a **(17)**. Coge de la pared el **plano** de esta zona de la ciudad y avanza despacio porque vas a tener el placer de conocer a un nuevo tipo de engendro. Gentileza de Umbrella, naturalmente.

Cuando comience la secuencia animada saltará hacia ti un Brain Deimo, un horripilante aficionado a la materia gris ajena. Acaba con él con tu escopeta o disparando a la caja que hay justo encima de ti. Luego explora la estancia para acabar con un hermano de especie y descubrir un pequeño elevador, pero inoperativo ya que le falta la batería. Examina el cadáver para hacerte con un bote de **pólvora A** y sal por la otra puerta.

En esta zona pueces escoger entre dos caminos diferentes que te llevarán al restaurante **(18)** o a la redacción del periódico. El orden en que los visites determinará donde conocerás a Carlos y donde aparecerá Némesis. Las acciones que debes llevar a cabo son también distintas. Escoge y sigue leyendo:

EN EL RESTAURANTE.

Antes de hacer nada es recomendable que salves la partida, por si acaso. La sala más cercana es la **(19)**, así que ve hacia la izquierda y abre la puerta que da a otro callejón. Estás en la parte de atrás del restaurante **(18)** y la zona está plagada de zombies.

Despáchalos rápidamente y entra en **(19)**, en el callejón de la izquierda. Allí podrás coger una **manivela** oxidada y unos **cartuchos**. Guarda la partida y coge del baúl las ganzúas.

Sal al callejón y entra al restaurante por la puerta de servicio. Allí hallarás, junto a la puerta, un armario en el que usar las ganzúas y poder coger una **palanca**. Avanza por la cocina y observa la escotilla que hay en el suelo. No la abras todavía y pasa a la zona de las mesas. Allí puedes coger la **Guía de la Ciudad** y algunos botes de **pólvora** (es posible que los encuentres en la redacción **(28)**).

Vuelve a la cocina y usa la palanca en la escotilla. En ese momento aparecerá Carlos, tu futuro compañero de peligros. Pero como no todo podían ser buenas noticias, también hará acto de presencia Némesis. Justo en ese momento se te plantearán dos opciones: correr al sótano o esconderte en la cocina.

Esconderse en la cocina: Si escoges esta opción, conseguirás dejar K.O. a Némesis durante unos instantes y podrás coger un nuevo ítem especial. Pero al poco tiempo se levantará y lo tendrás pisándote los talones hasta que logres



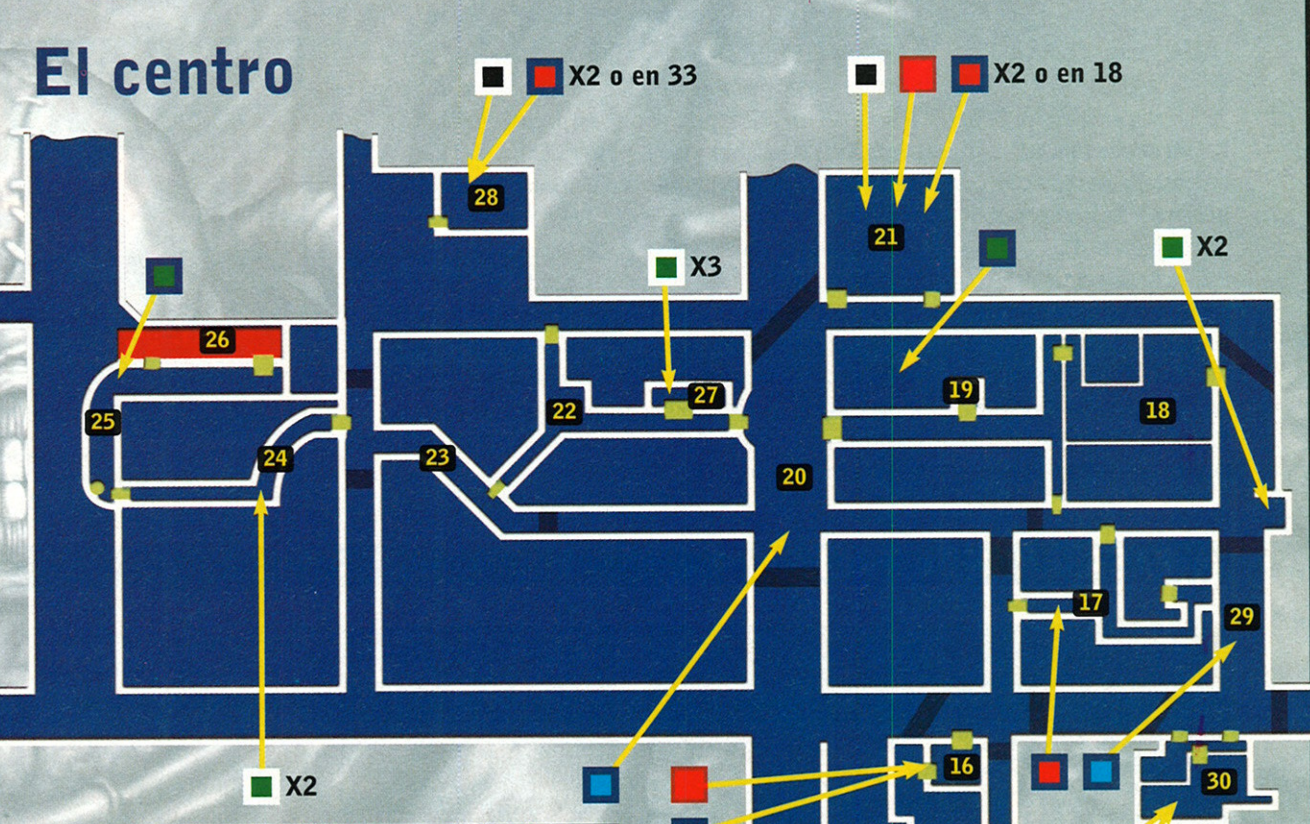
Las ganzúas no sólo sirven para abrir cajones y armarios. En esta ocasión te servirán para llegar a otra zona de Racoon City.


Para coger la manguera necesitas tener la llave inglesa.


Aprovecha bien las plantas que veas, no sobran precisamente.

Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta

El centro



entrar en los alrededores del Ayuntamiento.

Correr al sótano:
Si por el contrario escoges bajar al sótano, verás que éste se empieza a llenar de agua por lo que tendrás que escoger una ruta de escape: salir por el orificio que hay en la pared del sótano o subir con Carlos e intentar acabar con Némesis. Ésta última opción es la única que te asegurará un turismo tranquilo durante los próximos minutos, además de poder coger el ítem especial. Si optas por salir por el agujero, Némesis te perseguirá allá donde vayas.

En cualquiera de los dos casos, ahora tienes que ir a la redacción **(21)**, pasando por **(20)** donde podrás hacerte con un **cargador** del cadáver de un hombre. Ten cuidado hasta llegar hasta allí porque Némesis puede estar acechando si no le dejaste completamente K.O.

Cuando entres en **(21)**, coge una **cinta**, un **spray** y la **Foto B** de encima de un teléfono.

Observa la escalerilla que hay en la sala y empújala hasta que quede debajo de la luz roja de la pared. Sube y pulsa el interruptor para que, el que hay junto a la puerta metálica, se vuelva verde. Pulsa éste último y sube las escaleras hasta el segundo piso (vaya susto con la puerta ¿eh?).

Entra en la única oficina que puedes y acaba con los zombies que pueblan esta planta. Encima de la mesa encontrarás la **Piedra Verde**. Cógela y luego busca la **Foto C** y el **Memorándum** del Periodista.

Cuando salgas de la oficina te encontrarás con que el pasillo está bloqueado por Némesis (sólo si no acabaste con él).

Esquívalo como puedas y sal de **(21)** para ir a **(20)**. Ve a la puerta que lleva a los alrededores del Ayuntamiento y verás un mecanismo a la derecha donde puedes colocar las dos piedras de colores. Una vez abierta, podrás respirar con tranquilidad.

Estos repugnantes seres te darán más de un problema. Procura enfrentarte a ellos de uno en uno o lo lamentarás.

EN LA REDACCIÓN DEL PERIÓDICO

Ve hacia la derecha para entrar en el restaurante **(18)** por la puerta principal. Dentro es posible que encuentres algún zombie incordiando, deshazte de los que haya y examina las mesas para coger la **Guía de la Ciudad** y, quizá, unos botes de **pólvora**, aunque si no están aquí lo encontrarás en la redacción.

Ve hacia las cocinas y sal por la puerta de atrás. Limpia el callejón de zombies y ve por la calle de la derecha hasta **(19)**. Coge de allí la **manivela** oxidada y unos cartuchos y guarda tu partida. Sal de este pequeño reducto de tranquilidad y dirígete a **(20)**.

Antes de entrar a **(21)**, registra el cuerpo que hay junto a la puerta del Ayuntamiento para hacerte con un **cargador**. Ahora sí, entra en **(21)** y coge una **cinta**, un **spray** y la **Foto B**. En esta sala hay una escalerilla que debes empujar hasta que quede debajo de la luz roja de la pared. Sube a la escalerilla y pulsa el interruptor. Ahora baja para pulsar el de color verde que hay al lado de la puerta metálica y subir por las escaleras hasta el segundo piso.

Extermina todo rastro de muertos vivientes y entra en la única oficina abierta. Allí conocerás a Carlos, un tipo que te ayudará de aquí en adelante. Peeero, también aparecerá tu amigo Némesis. A elegir tocan: saltar por la ventana o esconderse.



Tras la explosión, empieza a correr. Por tu propio bien.



Si dejas que Némesis te acorrale lo pasarás muy mal.

Si saltas por la ventana con Carlos:
Darás con tus huesos en un callejón con 2 **plantas rojas**. Cógelas, sal por la puerta y decide si quieres coger los documentos (y la posible pólvora) que te has dejado en las oficinas, con el consiguiente enfrentamiento con Némesis, o si pasas de ellos y sales pitando.

Si te escondes:
Némesis quedará aturdido un instante. Ese es el momento que tú debes aprovechar para coger

Escopeta · Lanzagranadas · Lanzaminas · Lanzacohetes · Cartuchos · Cargador · Pólvora A · Pólvora B

el objeto especial que haya dejado caer,todos los documentos de la oficina (**Foto C** y **Memorándum** del Periodista) y unos botes de **pólvora** si anteriormente no los cogiste de **(18)**.

En cualquiera de los dos casos, haya sido cual haya sido tu elección, tu objetivo ahora es llegar a **(18)**, pasando antes por **(19)** para coger la **Piedra Azul** y sin olvidarte de hacerte también con las **ganzúas**.

Entra en **(18)** por la puerta trasera y usa las ganzúas en el armario que hay al lado de dicha puerta. Coge la **palanca** y ve hacia la cocina donde verás una escotilla. Usa la palanca para abrirla y baja por ella a un estrecho recinto.

Acaba con los zombies de la zona y examina el cadáver del rincón para hacerte con la **Piedra Verde**. Es posible que ahora oigas unos pasos justo encima de ti, y como habrás adivinado, ese ruido sólo lo puede provocar alguien que pese mucho, alguien como Némesis.

Si cuando subas te lo encuentras de bruces, corre todo lo que puedas hasta **(20)**, saliendo del restaurante por la puerta que mejor te venga.

Una vez en **(20)**, coloca las piedras de colores en el mecanismo de la puerta del Ayuntamiento. Pasa y descansa un poco.



Némesis tiene la mala costumbre de aparecer en los momentos menos oportunos. En fin, dale su ración diaria de plomo y vete.

¡¡¡PASAJEROS AL TREEEN!!!



Para abrir la entrada a los alrededores del Ayuntamiento, deberás conseguir las dos piedras de colores y colocarlas en este artefacto.

Ahora estás en **(22)**. Camina sin hacer caso a la puerta cerrada que lleva a **(27)** y en la bifurcación, ve hacia el camino de la izquierda, a **(23)**. Elimina unos cuantos zombies y sigue caminando hasta **(24)** donde podrás coger algunas **hierbas verdes**. Una vez en **(25)** te encontrarás con perros o zombies, pero puedes eliminar a casi todos disparando a un barril explosivo. Coge del cadáver que hay junto a la puerta unos **cartuchos** y sigue hasta llegar junto a un vagón rojo. Acaba con los enemigos que haya por la zona y entra a **(26)** por la puerta del fondo.

Coge del interior el **Memorándum** del Mecánico y avanza por el vagón para conocer a Nicholai y a Mikhail, dos de los pocos soldados de Umbrella que quedan vivos. Tras un pequeña charla, pasa al vagón siguiente y te encontrarás de nuevo a Carlos. Después de una corta conversación, te dará una **bandolera** que aumentará la capacidad de tu inventario.

Tu próxima misión es dar con las piezas necesarias para poner en marcha el vagón. Estas piezas son un fusible, un poco de aceite y un cable de energía (que ya tienes) y que deberás colocar en el panel que hay en el primer vagón. Antes de abandonar **(26)**, no te olvides de coger la **llave inglesa**.

Dirige tus pasos a **(22)**. Cuando pases por **(23)** saldrá, por sorpresa, un zombie del interior de un coche, mátalo y coge de la guantera un poco de



¡Pero qué manazas! Usa ahora la llave inglesa si quieres entrar.

pólvora. Una vez en **(22)**, y en el momento que pases por delante de la puerta que da a **(27)**, se abrirá de sopetón dejando libre un nutrido grupo de zombies. Elimínalos y entra en **(27)** donde puedes encontrar 3 **plantas verdes**, si no las encontraste en el callejón de la manguera.

Observa el interruptor que tiene la estatua que hay a tu lado. Púlsalo y podrás coger el **libro de bronce**. Ahora ve a **(19)**, guarda la partida si quieres y asegúrate antes de salir que llevas contigo la manivela y la llave inglesa.

Regresa a **(22)** y toma el camino que va al Norte para llegar hasta la gasolinera **(28)**. Para entrar, tendrás que usar la manivela oxidada en el orificio que hay a la derecha. Cuando la manivela se rompa, usa la llave inglesa para terminar de abrirla.

Entra y coge unos botes de **pólvora**, que también pueden estar en **(33)**, y un **spray** detrás de la caja registradora.

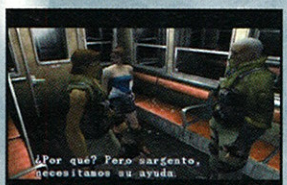
En ese momento aparecerá Carlos o Nicholai. En el caso del primero, saldrá a combatir a unos zombies y si es Nicholai, irá a su aire.

Detrás del mostrador encontrarás una vitrina cerrada por un sistema de seguridad. La solución para desactivarla es aleatoria pero muy fácil. Consiste en dejar encendido sólo el interruptor que tenga su letra iluminada. Para ello tendrás que ir probando con los otros interruptores, teniendo en cuenta que al pulsar uno se encenderán o apagarán los que estén a su lado. La solución es fácil, aunque tienes que repetirlo 3 veces (tranquilo, cuentas con oportunidades ilimitadas). Una vez abierta la vitrina podrás coger el **aceite** industrial. En ese momento y de repente, la sala empezará a arder, por lo que tendrás que salir de ahí pitando. Tras una espectacular explosión debes dirigirte a **(19)** para vaciar un poco tus bolsillos.

Coge el libro de bronce y ve a la calle que lleva a la puerta principal de **(18)**. En la esquina sudeste verás dos **plantas verdes** y un hueco en la pared donde colocar el libro de bronce. Una vez en su sitio, coge la **Brújula** de Bronce que está justo a la izquierda (si intentas coger la brújula sin colocar el libro quedarás atrapado).

Con la brújula en tu poder, ve a **(27)** para colocarla en la estatua y conseguir la **batería**. Como habrás adivinado, dicha batería te permitirá usar el elevador que viste en **(17)**, colocándola en el hueco que hay a su izquierda (cuidado con los Brain Deimos que puede haber por la zona).

Cuando bajes en el elevador te encontrarás en **(29)** y serás recibido con los brazos abiertos por unos zombies. Bórralos de la faz de la Tierra ayudándote en la caja explosiva que hay en la pared y registra el cadáver que hay cerca del elevador para hacerte con algo de munición.

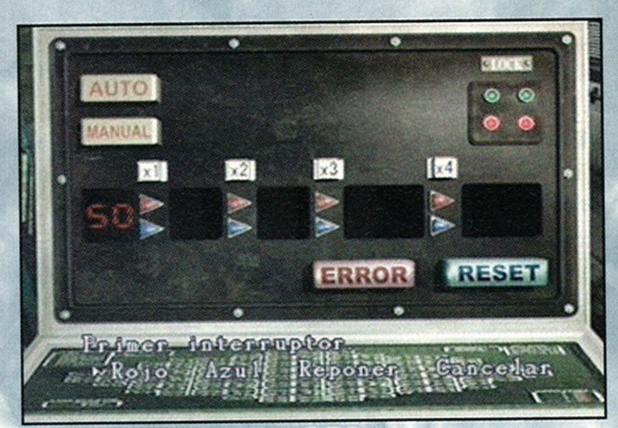


Nicholai tiene sus razones para no querer que te unas a ellos.



Antes de coger la brújula, debes colocar el libro de bronce.

Granadas Minas Balas Magnum Hierba roja Hierba verde Hierba azul Spray Cinta



Tienes delante de ti uno de los pocos puzzles en los que la solución no es aleatoria. Si tienes problemas, mira la solución en el texto.

Ahora dirígete a la central eléctrica **(30)**. Abre la puerta de la derecha y coge dos **hierbas rojas**. Cruza una nueva puerta y examina la estancia. Tienes dos verjas metálicas cerradas y un par de máquinas. Antes de hacer nada coge los botes de **pólvora B** que hay sobre la mesa, si no están, los encontrarás en **(33)**.

Ahora enciende la máquina que está más cerca de la puerta de emergencia cerrada. Esto proporcionará corriente a la que está junto a una de las puertas metálicas. Enciende ésta y se te mostrará 4 casillas que irán mostrando la potencia que se suministrará para abrir las verjas. Para manipular dicha energía puedes escoger entre pulsar botones rojos, que la incrementan, o botones azules, que hace que disminuya. Para abrir la de la derecha tienes que pulsar los botones en este orden: **rojo**, **rojo**, **rojo**, **azul**. Una vez abierta, pasa y coge del armario la **Magnum**.

Al salir de esa pequeña sala, un grupo de zombies rodearán la central y tendrás que elegir entre ir a la salida de emergencia o subir el nivel de energía. La última opción es la más recomendable si no quieres complicarte mucho la vida, por el contrario si escoges la salida de emergencia, tendrás que enfrentarte con Némesis y su bazooka en el exterior.

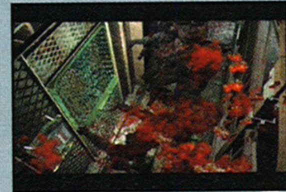
Si has optado por luchar contra el monstruo, corre por la calle para hacerle bajar de la azotea desde donde te está acribillando. Una vez en el suelo, da buena cuenta de él y coge un nuevo ítem especial.

Escojas lo que escojas, todavía tienes que abrir la segunda puerta metálica. Para ello tienes que introducir esta secuencia: **rojo**, **azul**, **azul**, **azul** o **rojo**, **rojo**, **azul**, **azul**; dependiendo de la opción que antes hayas escogido. Dentro encontrarás el **fusible**.

Sal (es posible que te encuentres con Némesis por el camino) y dirígete a **(16)**, en el párking. Vacía un poco tus bolsillos y coge la llave inglesa. Ve al callejón en el que viste la manguera atornillada a la pared y usa la llave inglesa en ella para cogerla. Ve ahora al callejón que lleva a la sala de descanso **(4)** y úsala en la boca de incendios para extinguir el fuego que asola el callejón.

Cruza la puerta del fondo y estarás en **(31)**, un callejón más pero con 2 **hierbas azules** al final. Teniendo en cuenta lo que te espera en la siguiente calle, mejor coge una.

Efectivamente, en **(32)** te esperan dos especímenes de Brain Suckers, que son capaces de lanzarte un líquido venenoso a distancia. Acaba con estas aberraciones ayudándote de la caja explosiva de la pared, coge una manivela junto a la puerta por donde has llegado y entra en **(33)**. En este edificio coincidirás con Carlos o con Nicholai, dependiendo de con quien te encontraste en la gasolinera.


Si achicharras a los zombies, verás un buen baño de sangre.

Ahora examina la sala y coge el **documento** que hay al lado del objeto que brilla, en la mesa. Este objeto no es otra cosa que un **mando a distancia** que, al usarlo, encenderá una televisión donde se muestra un anuncio de un medicamento. Apunta el nombre de ese medicamento, ya que es aleatorio, y enciende el ordenador que hay al lado. Introduce como password el nombre de la medicina y abrirás una puerta en esa misma sala. Antes de pasar por ella coge un **spray**, una **cinta** y otro **documento** que hay en la estancia.

Entra por la puerta que has abierto y ve hasta el final, reparando en la existencia de dos tuberías que despiden vapor. En unas estanterías encontrarás el **aditivo aceite** y algunos botes de **pólvora** A y B si no estaban en **(30)** y **(28)**.

Cuando te dispongas a salir, un miniejército de zombies entrará por la ventana y se dirigirán hacia ti. Usa las dos tuberías de las paredes para mellar sus efectivos y ahorrar munición. Sal a las oficinas y acaba con todo bicho que se interponga entre tú y la salida.

Inicia el camino hacia **(4)**, pero has de tener en cuenta que al llegar a la altura de la boca de incendios que utilizaste antes, es posible (dependiendo de tus últimas decisiones) que aparezca Némesis. Tú eliges, acabar con él o huir.



La clave necesaria para entrar en el almacén de los laboratorios, la encontrarás en el corto anuncio que se muestra en la televisión.

LA DESPEDIDA

Antes de montar en el vagón rojo para abandonar esta maldita ciudad, te vendrá bien hacer un poco más de turismo.


Eso que hay en el suelo es lo único de queda del pobre Darío.

Coge la manivela y deja sitio en tus bolsillos. Ve a la parte de atrás del bar **(3)**, al montón de basura. Allí verás una puerta metálica donde poder usar la manivela. Coge las **granadas** y dirige tus pasos al lugar donde comenzó la pesadilla, a **(1)**.


Dentro del escondite de Darío hallarás un poco de munición.

Lo que debería ser una visita formal a tu amigo Darío, se convertirá en un encuentro trágico con los restos que quedan de él. Aniquila a sus asesinos y busca con cuidado en el interior del remolque donde se escondió al principio. Encontrarás el **Memorándum** de Darío y 4 botes de **pólvora**.

Durante tu visita a esta zona del pueblo, verás como zonas que tú, con esfuerzo y dedicación, habías limpiado de zombies y demás fauna, han sido repobladas, así que no te confíes.

Ahora puedes regresar a **(19)**, en la otra parte del pueblo para iniciar tu viaje. Pero como los problemas te persiguen, cuando pases por **(15)** el suelo se abrirá bajo tus pies y nuevamente tendrás que escoger entre dos opciones: saltar o escalar.

Si escalas podrás continuar tu camino y si saltas descubrirás que el subsuelo ha sido invadido por unos gusanos algo sobrealimentados, pero que no te darán muchos problemas.

Escopeta · Lanzagranadas · Lanzaminas · Lanzacohetes · Cartuchos · Cargador · Pólvora A · Pólvora B

En cualquier caso, cuando llegues a **(19)**, coge el fusible, el cable de energía y el aceite industrial mezclado con el aditivo aceite. Coge algún **spray** y guarda la partida.

De camino al vagón tendrás dos encuentros de "peso". El primero es con Némesis, cuando estés en **(22)**. Como siempre, tuya es la elección, dejarlo K.O. o escapar.

El segundo encuentro trágico será con la mamá de los gusanos de antes, el Grave Digger. Tras ser tragada por la tierra, Jill se enfrentará a un terrible gusano que asomará sus fauces por varios agujeros en la pared.

No merece la pena que malgaste munición en hacerle huir, así que dedícate a pulsar los dos interruptores que hay cerca de los agujeros y que proporcionarán corriente eléctrica a una escalera de emergencia. Cuando los hayas pulsado, esquiva los embates del gusano, pulsa el último interruptor y sube la escalera.

Cuando llegues al vagón, coloca el fusible, el cable de energía y vierte el aceite en el panel abierto. Tras esto, subirá Carlos, te dará unas granadas y os pondréis en marcha usando el panel de control.

Pero si pensabas que el trayecto iba a ser tranquilo, estabas muy equivocado. Némesis también tiene billete y se presentará en el vagón de atrás. No te molestes en luchar con él y deja que Mikhail muera de una forma heroica.



Procura no ponerte al alcance de esas enormes mandíbulas.



Sube rápido por esa escalera y despídete del Grave Digger.



Tendrás que ser muy rápido pulsando los interruptores.

LA TORRE DEL RELOJ

OPCIÓN SALTAR POR LA VENTANA.

Apareces en **(34)**. Camina un poco y entra en una de la habitaciones de la Torre y que lleva a **(35)**.

Antes de entrar en esta sala y junto a la puerta, hay un cuadro que se caerá, dejando al descubierto una **Llave de la Torre**. Pasa a **(35)** y usa el baúl para organizar tu inventario, también puedes guardar la partida si quieres.

Sal hacia **(36)** usando la llave que has encontrado para encontrarte con Carlos que te dará unas **granadas**. Cuando se vaya, busca en esta habitación una **cinta**, unos **cartuchos** (que también pueden estar en **(38)**) y no cojas aún la Postal Ilustrada si quieres obtener el Diario de Jill al final del juego.

Abre la puerta que lleva a **(37)**, el hall principal, y coge del cuerpo del mercenario el **lanzaminas** y las instrucciones de la Operación, además del **plano** de la torre y un **spray** de encima de una mesa. Ahora puedes volver a **(36)** y recoger la **postal Ilustrada**.

Antes de seguir hasta **(38)**, examina las dos cajas de música que hay a ambos lados de las escaleras que llevan al segundo piso, en **(37)**. Toma nota de cuál de las dos funciona y de la secuencia de letras que se te dan (luego te serán de ayuda).

Entra en **(38)** equipado con el lanzagranadas y aniquila a los Brain Suckers que te esperan. Cuando la zona esté despejada, coge las **granadas** de encima de la chimenea si no los hallaste en **(36)** y pasa a **(39)**.



Tras ese cuadro hallarás una de la llaves de la torre del reloj.

Estás en una sala con un bonito piano y dos puertas. Ve primero por la que da a **(41)**. Aquí te espera un grupo de perros, aunque también pueden ser una bandada de cuervos.

Antes de volver a **(39)**, coge de uno de los rincones 3 **plantas verdes** y 2 **azules**.

Una vez llegues a **(40)**, relájate y descansa tu maltrecho cuerpo. Además puedes coger algunos botes de **pólvora** (si no están aquí, los encontrarás un poco más adelante) y una nueva **llave de la torre**.

Sal a **(40)** para recibir un nuevo susto al atravesar un grupo de zombies las ventanas. Acaba con los que quieras y corre a **(37)** pasando por **(38)**.

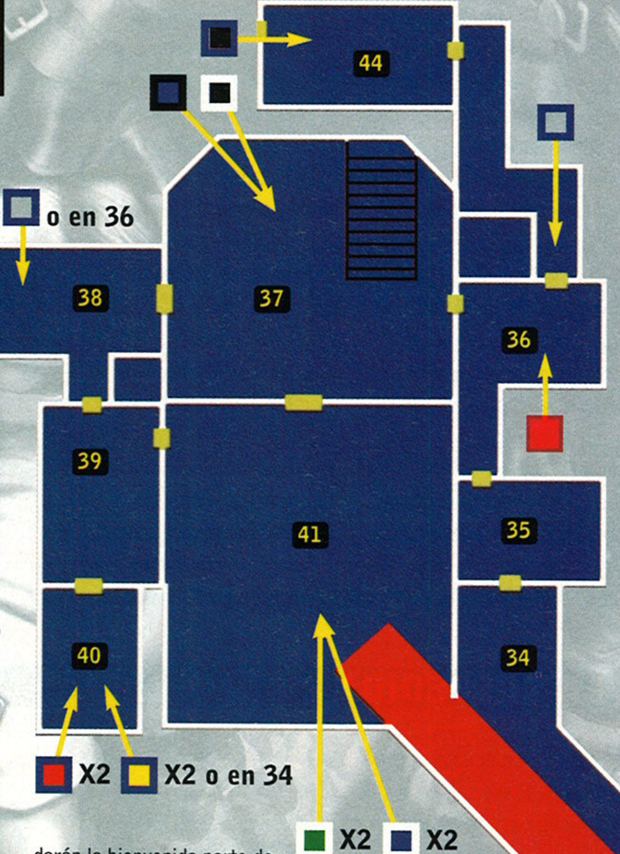
OPCIÓN USAR FRENO DE EMERGENCIA.

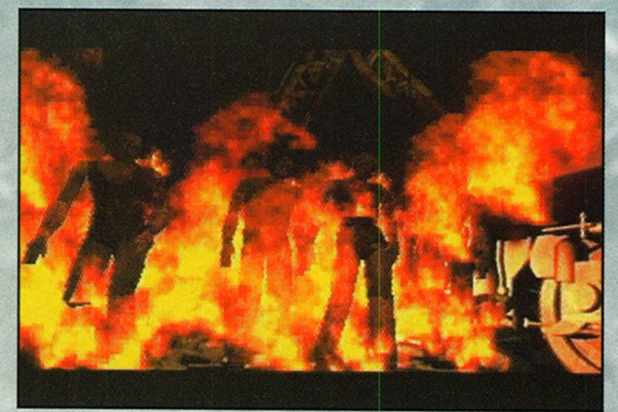
Estás en medio de los jardines de la torre, en **(41)**, donde te darán la bienvenida parte de la fauna local (o perros o cuervos, es aleatorio). Recoge de un rincón 3 **plantas verdes** y 2 **azules** y abre la puerta que lleva a **(39)**.

En esta tranquila sala hay dos puerta a elegir, ve primero a la que lleva a **(40)**. Aquí puedes guardar la partida y coger un **Llave de la Torre**. Coge unos botes de **pólvora** (si no están, ya los cogerás después) y sal a **(39)**.

Esquiva la manada de zombies que inundarán la habitación y

Torre del reloj 1F





Los zombies no descansarán en su intento de que formes parte de su dieta. Para evitarlo tendrás que ser rápido repartiendo plomo.

Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta

entra en **(38)**. Después de una tensa charla con Carlos y recoger unas **granadas** (que de no estar aquí estarán en **(36)**) debes pasar a **(37)**, el hall principal.

Aquí encontrarás el **lanzaminas**, las Instrucciones de la Operación, el **plano** de la torre y un **spray**. Después examina ambos lados de la escalera principal para descubrir dos cajas musicales. Anota en un papel cuál es la que funciona y las dos secuencias de letras que te facilitarán, ya que las usarás más tarde.

Abre la puerta que lleva a **(36)** y acaba con los inquilinos de la habitación que pueden ser zombies o arañitas. Coge la **Postal Ilustrada**, una **cinta** y las **granadas** que no estaban en **(38)**. Tu siguiente paso debe ser visitar **(35)**, donde hallarás un baúl y una máquina de escribir. Úsalas si lo crees conveniente y ve a la siguiente sala, **(34)**, donde podrás recoger los botes de **pólvora** si no lo hiciste en **(40)**. También verás como un cuadro se cae dejando a la vista otra **llave** de la torre. Cógela y vuelve a **(37)**.


En la torre hallarás bastantes salas de descanso como ésta.


Estas cajas de música te facilitarán una clave que usarás después, pero debes anotar cuál de las dos es la que suena correctamente.

REDOBLAN LAS CAMPANAS


Este es el mecanismo que hará que suenen las campanas

Sube las escaleras que llevan al segundo piso armado con la escopeta y disponte a despachar a unas enromes arañas. La que está cerca de la escalera caerá a tus pies de un par de perdigonazos y las dos que hay un poco más lejos encontrarán su perdición en la caja explosiva de la pared.

Pasa por la única puerta que hay y que lleva a **(42)**. Allí encontrarás 2 **hierbas rojas** y una cerradura. Usa una de las llaves de la torre que llevas encima y bajará una escalera que te permitirá llegar al tercer piso, a **(43)**. En esta sala de reposo debes recoger una **cinta** de tinta, la **herramienta de plata** y unas **minas** o botes de **pólvora**.

Examina la estancia y descubrirás en un rincón una caja de música. Al activarla sonará la misma melodía que oíste en las dos cajas musicales. Tu objetivo es reconstruir la canción manipulando la posición de unos interruptores. La solución es fácil porque estos sólo pueden adoptar dos posiciones, arriba o abajo. Además, cuentas con las claves que anotaste de las cajas de música, donde se te indica la posición correcta de los interruptores, pero debes escoger la clave de la caja que sonó bien (s: arriba; b: abajo). Tras conseguirlo, obtendrás un nuevo artefacto, que combinado con la llave de la torre que te queda, dará como resultado la **Llave de Chronos**.

Baja con tu nueva llave a **(42)** y prepárate para una nueva visita de tu cobrador del frac personal: Némesis. Otra vez debes elegir que hacer, o usar la luz o el cable. Si escoges la primera, Jill usará unos focos para dejarle cegado unos instantes y echarlo de la torre. Si, en cambio, usas el cable, lo electrocutarás dejándole inconsciente unos instantes. Con la primera opción tendrás cierta tranquilidad durante un rato, y con la segunda, le tendrás dando la paliza los próximos minutos, aunque podrás coger un ítem especial. Tú mismo.

De todas formas, baja hasta **(36)** y usa la Llave de Chronos en la puerta que todavía no has abierto y que lleva a un pasillo habitado por arañas o, incluso, por Brain Suckers. Esquívalas o acaba con ellas, pero intenta examinar el cadáver del rincón para conseguir unas **granadas**.

Cuando llegues a **(44)**, registra los cuerpos de la pareja del suelo y coge la **Agenda** del Mercenario y, del fondo, unas **minas**. En una de las paredes encontrarás tres **piedras** ovaladas, de ámbar, obsidiana, y cristal. Ahora observa los tres relojes que hay en la otra pared, del pasado, del presente y del futuro. Tu objetivo es que el reloj del medio marque las doce en punto. Para ello tienes que colocar una piedra en cada reloj, teniendo en cuenta que cada una producirá un efecto distinto sobre el reloj central, dependiendo de donde la coloques, como se muestra a continuación:

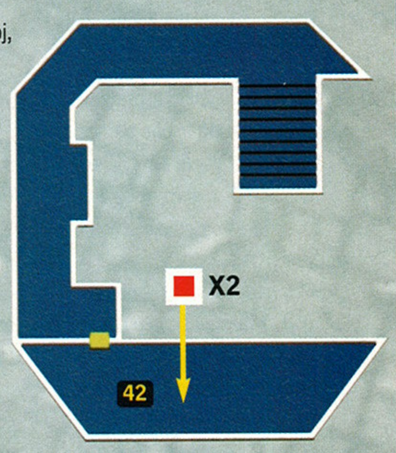
Ámbar: pasado - 3 horas; presente +3 horas; futuro +6 horas.
Obsidiana: pasado -2 horas; presente +2 horas; futuro +4 horas.
Cristal: pasado -1 hora; presente +1 hora; futuro +2 horas.

Observado la hora que marca el reloj central, debes colocar las piedras, en el orden pasado, presente y futuro de la siguiente forma:

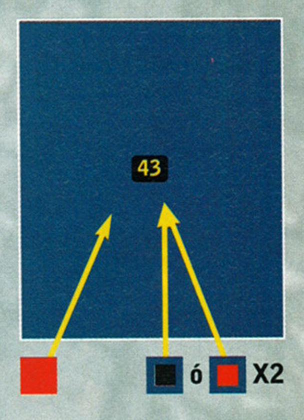
7:00	oscura, cristal, ámbar.
11:00	ámbar, oscura, cristal.
9:00	oscura, ámbar, cristal.
5:00	cristal, oscura, ámbar.

Como recompensa conseguirás la **Herramienta de Oro**. Ahora debes volver a **(43)** y combinarla con la Herramienta de Plata para colocar la pieza resultante en el engranaje que hay junto al baúl. Con esto conseguirás que el dulce sonido de las campanas, inunde tus oídos.

T. R. 2F



T. R. 3F



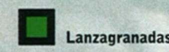
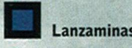
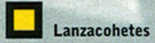
Guarda la partida, coge artillería pesada, unas cuantas **hierbas** y baja hasta el jardín principal para que un helicóptero te saque de ahí.


Tras reconstruir la melodía, obtendrás una nueva llave.



Con esa opción, podrás pasear con cierta tranquilidad.


Mata a las arañas de lejos y no sufrirás ningún daño.

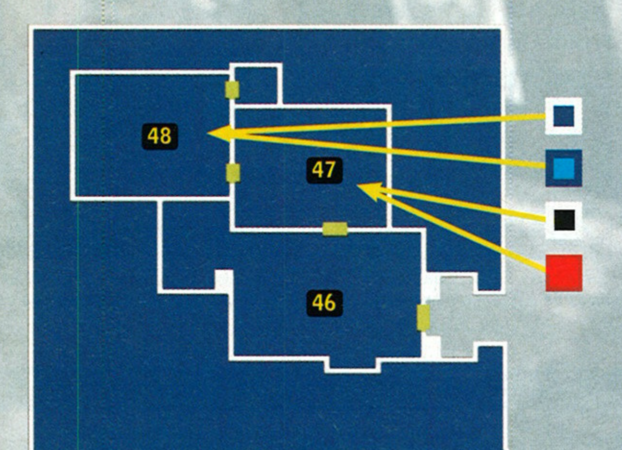
 Escopeta  Lanzagranadas  Lanzaminas  Lanzacohetes  Cartuchos  Cargador  Pólvora A Pólvora B

EL HOSPITAL

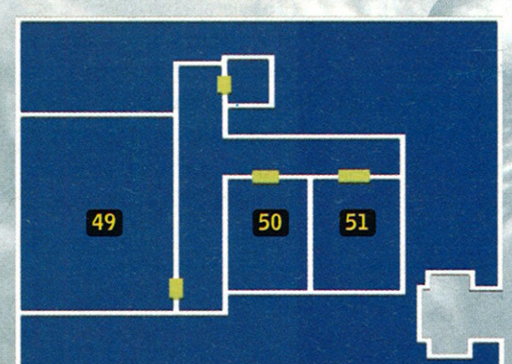




Hospital F1



Hospital 3A



¡Pero qué ingenuo eres!, ¿de verdad pensabas que Némesis te iba a dejar irte tan pronto? Pues no. Otro enfrentamiento con Némesis y esta vez no puedes huir.

En esta ocasión Némesis puede ir armado con su bazooka o con un repugnante tentáculo extensible, dependiendo de tu última decisión. Nada más empezar el enfrentamiento, Jill quedará envenenada por el virus T (que no podrás curar), con lo que te será imposible saber el estado de salud real durante la pelea, así que usa las hierbas con buen criterio.

Tras un toma y daca continúo, Némesis se retirará mal herido y Jill quedará inconsciente. Su única esperanza es que Carlos encuentre una cura rápido. Por tanto, ahora tienes el control del mercenario, que irá equipado con un rifle de asalto y una pistola (el cuchillo te servirá de bien poco).

Guarda la partida si quieres e inicia tu camino hacia **(44)** esquivando en lo posible a los bichos que te encuentres, porque sólo cuentas con un cargador para el rifle. Una vez en **(44)**, ve al fondo y empuja la campana que bloquea la puerta. Sal por ella y avanza por la calle **(45)**, usando el barril para despejarla de zombies.

Tira para la izquierda y entra en el hospital. Estás en **(46)**. Camina despacio para que conozcas a un nuevo tipo de bicho, los Hunter Beta (¿te suenan?) Ten mucho cuidado con ellos porque son muy afines a separar las cabezas de los hombros, así que corre a la puerta que hay a la derecha y que lleva a **(47)**. Aunque recuerda que en **(46)** hay dos **plantas rojas**, por si te hacen falta. Coge una **cinta** y un **spray** y organiza tus bolsillos.

Sal por la otra puerta y estarás en **(48)** donde debes recoger un **cargador**, una **planta azul**, una **grabadora** de la mesa y el **Diario del Director**.

Acércate al ascensor que hay en un rincón y enciende el micrófono de la pared para que la grabadora haga su trabajo. Desde el ascensor puedes acceder a dos plantas, el sótano -3 y la tercera planta. Para no dar muchas vueltas, es mejor que vayas primero a la tercera, pero tú eliges.

Nada más llegar serás recibido por un grupo de pacientes y doctores un tanto descompuestos, aunque si no están aquí, te estarán esperando en cualquier otra planta. Avanza por el pasillo hasta **(49)**. Allí encontrarás a Nicholai, aunque si estás en el



Cuando el tentáculo de Némesis te alcance, quedarás infectado del Virus T, algo que no podrás solucionar con una simple planta azul.



No derroches la munición del rifle de asalto que lleva Carlos porque, aunque es muy efectivo, tan sólo dispones de un cargador.



Mantén alejada tu cabeza de estos seres o la perderás.

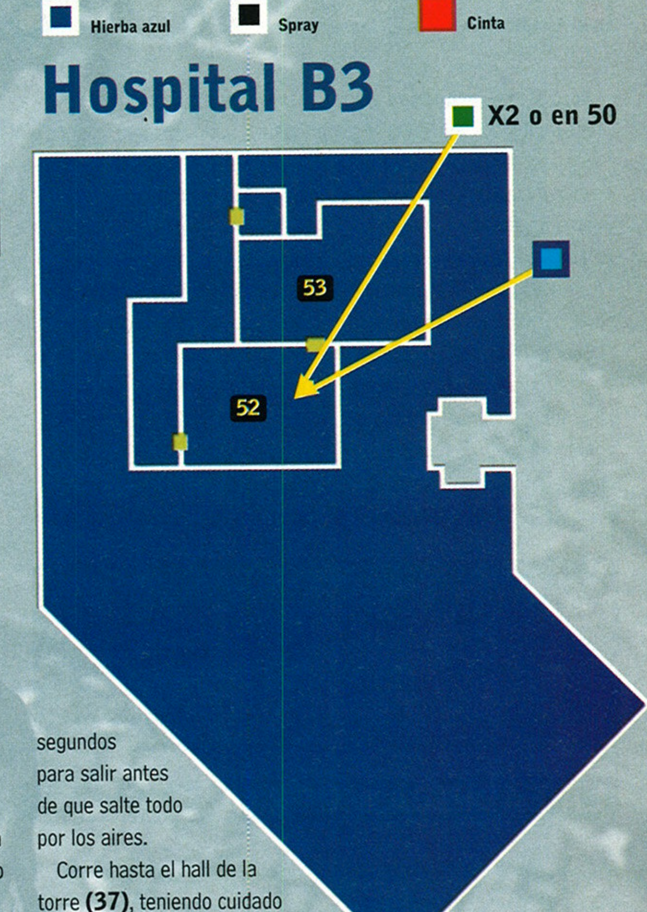
Granadas | Minas | Balas Magnum | Hierba roja | Hierba verde | Hierba azul | Spray | Cinta



Para acceder a la distintas plantas del hospital, tendrás que desactivar el sistema de seguridad por voz del ascensor.


No te fíes de esos cadáveres y acribillalos mientras puedas.

Hospital B3



sótano, verás una secuencia parecida en **(52)**.

Examina la sala **(49)** y coge la **Foto D** y la **Llave de la Enfermería**. Abandona la habitación y entra en **(50)**. Acaba con los gusanos o los zombies de la habitación y apunta la cifra que sostiene en un papel el cadáver. También puedes encontrar aquí, o en **(52)**, unas **plantas verdes**. Antes de salir y entrar en **(51)**, fíjate en la posición del carrito dorado. En **(51)** deberás colocar un carrito similar en la esquina adecuada, imaginándote que esta habitación es el reflejo en un espejo de la **(50)**. Hecho esto se caerá el cuadro de la pared y quedará a la vista una caja fuerte, que podrás abrir usando la cifra que anotaste. Coge la **base vacuna**, vuelve al ascensor y baja al sótano.

Cuando salgas, mata a los enemigos que veas y ve por el pasillo hasta **(52)**. Acaba con dos Hunter Beta, con la ayuda de la caja explosiva y coge un **cargador** y las **plantas verdes** si todavía no las tienes.

Entra en **(53)** y busca la **base media** y las **Instrucciones Médicas**. No pierdas de vista los tubos que retiene a dos Hunter Gamma y pulsa el interruptor azul del fondo. Ahora introduce la base media que hay justo al lado y, de las siguientes opciones, escoge las siguientes: I, III, abajo, A. Con esto ya tendrás el medio vacuna que podrás mezclar con la base vacuna para obtener la **vacuna** definitiva. Corre hacia la salida del laboratorio porque los Hunter Gamma abandonarán su prisión en cualquier momento pero si eres rápido ni te olerán.

Con la vacuna en tu poder abandona el hospital, pero hazlo rápido porque cuando llegues a **(46)**, descubrirás que tienes 6 segundos para salir antes de que salte todo por los aires.

Corre hasta el hall de la torre **(37)**, teniendo cuidado con los bichos del camino, y aparecerá Némesis. No te pares a admirar su nuevo look y ve a **(40)** para darle la vacuna a Jill.

EL PARQUE

Sal de **(40)** llevando contigo las ganzúas y prepárate porque Némesis estará esperándote en la sala de música. Como siempre, tú eliges si quieres luchar con él y hacerte con el ítem especial o correr hasta que estés fuera de la torre, en **(45)**.

Avanza de frente y abre con las ganzúas la puerta que lleva a **(54)**. Dentro podrás coger un par de cajas de **granadas** o **minas**, una **cinta**, la **Foto E** y la **Llave del Parque**. Sal de esa habitación, sube unas escaleras que hay a la izquierda de Jill y abre la entrada del parque con esa última llave.

Entra en **(55)** y acaba con todo rastro de actividad en la zona. A la derecha hay unas escaleras que descienden hacia **(57)**, donde te esperan, o bien un grupo de zombies o un par de Hunter Gamma. Sigue avanzando hasta la siguiente puerta y estarás en **(58)**.

Esta zona puede estar custodiada por unos perros o por más zombies, sea como sea, despeja la zona y ve hasta el final donde hallarás dos cadáveres de supervisores. El primero esconde otra **llave** del parque y la **Orden Escrita**, y del segundo obtendrás unas **balas** para la Magnum. Regresa sobre tus pasos hasta **(55)**, donde queda una puerta por abrir, la que da a **(56)**.

Admira la bonita fuente y recoge 3 **plantas verdes** y dos **azules** del fondo. Ahora busca un panel en uno de los rincones donde descubrirás 4 ruedas dentadas que pueden cambiar de posición. Estas ruedas son las que te permitirán vaciar la fuente de agua y continuar, pero para ello debes colocarlas en la posición correcta. Para saber cuál es esa posición, baja las escaleras hasta el agua y camina hasta el final de la fuente, donde descubrirás encima de una escotilla, un dibujo con la posición correcta. Sube y manipula las ruedas para conseguir esa configuración, pero teniendo en cuenta que sólo puedes moverlas 5 veces.

Una vez resuelto el problema, baja por la escotilla que ahora ha quedado accesible. Estás en un desagüe con una escalera al fondo por la que deberías subir, sin pararte a acabar con los gusanos que salen por doquier.

Aparecerás en el cementerio **(59)**, un lugar estupendo para los zombies. Acaba con los que encuentres y coge dos **plantas rojas** de un rincón. Ahora sal de ahí por la puerta del fondo usando la última llave que conseguiste.

Estás en **(60)** y verás varios botes de **pólvora** y un **tubo de hierro**. Abre la puerta que lleva a **(61)** y coge el **spray** que hay junto al baúl. De éste último recupera tu mechero y acércate a la chimenea de **(60)** para prender la madera. Cuando el fuego se extinga usa el tubo en la pared de la chimenea para abrir un boquete y pasar a **(62)**. Éste es el centro de operaciones de los supervisores y obtendrás valiosos datos con el **informe** del Supervisor y el **Fax**.


El nuevo aspecto de Némesis te sorprenderá y... dolerá.

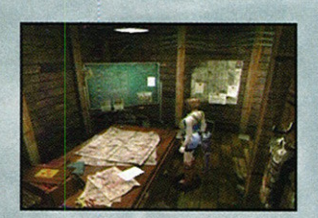

Usa algo potente, como la Magnum, contra los Hunter.

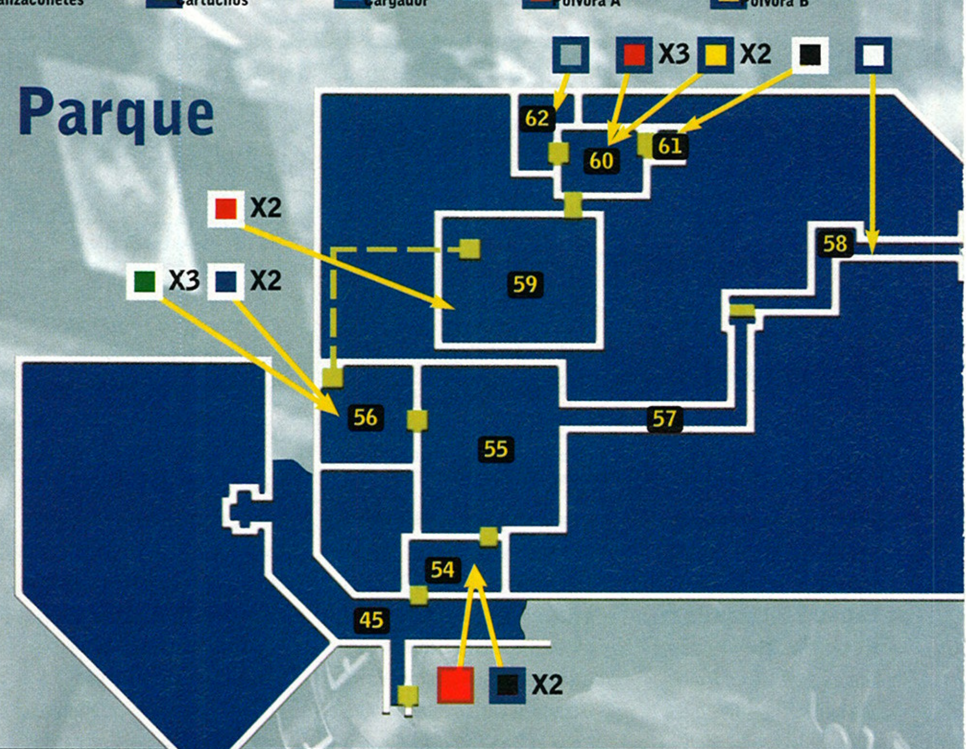

En la mano del supervisor hallarás un nuevo ítem.

Escopeta | Lanzagranadas | Lanzaminas | Lanzacohetes | Cartuchos | Cargador | Pólvora A | Pólvora B

Recoge unas **granadas** de una estantería y abandona el lugar después de oír un mensaje de radio. Cuando estés en **(60)**, aparecerá Nicholai, que te aclarará parte de la historia. Lástima que la conversación se corte por un tremendo ruido.

Guarda la partida y equípate bien porque Grave Digger no se ha olvidado de ti. Sal al parque y aparecerá cavando una zanja enorme donde transcurrirá el combate. Tendrás que aguantar varios mordiscos del gusano hasta dejarlo como un colador, o bien puedes esquivarlo durante unos minutos hasta que unas farolas se quiebren. En ese momento podrás terminar de tirarlas con tus disparos sobre un charco para freír al gusano. Ahora busca una verja que se derrumbó con tanto jaleo y sube para dirigirte con tu última llave a **(63)**. Mata a todo bicho viviente que te incordie y abandona este maldito parque.





LA FÁBRICA MUERTA

Al atravesar la puerta y cuando vas a cruzar un puente, llegará Némesis. Podrás elegir entre empujarlo del puente o saltar tú. Esta decisión determinará qué final verás, y además empezarás en sitios diferentes.

EMPUJAS A NÉMESIS:
Entra en la fábrica y estarás en un pasillo desierto con varias puertas, pero sólo una abierta, la que lleva a **(64)**. Tras una conversación con Carlos podrás coger un **spray**, una **cinta**, la **Llave de la Instalación** y unos botes de **pólvora**, aunque pueden estar en la planta baja. No olvides coger el **Diario del Manager**.

En **(65)** encontrarás dos **plantas azules** y un problema. Verás unos chorros de vapor que te impiden llegar al panel de control al otro lado de la sala. Ponte al lado del chorro que hay más cerca de las hierbas azules y pulsa el interruptor que hay a su lado. Camina un poco y pulsa otros dos interruptores en el rincón. Da media vuelta y pulsa el primer interruptor otra vez para poder llegar a otros dos que hay cerca de un pequeño elevador. De estos dos, pulsa primero el que está más lejos del elevador y luego el otro. Vuelve al primer interruptor y púlsalo. Ve hasta el rincón y activa los dos que hay cerca del panel para acceder a él. Manipula el panel y abrirás una de las cerraduras de una puerta que aún no conoces. Abandona la sala (extinguiendo los chorros de vapor) y vuelve al pasillo que lleva **(64)**.

En el pasillo te esperan dos Brain Deimos, acaba con ellos y entra en **(66)**. Coge el **mapa** de la pared y el **Disco de Sistema** de la mesa y elimina a todos los zombies. También puedes coger las 3 **plantas verdes** antes de montarte en el ascensor del rincón para bajar a **(67)**.

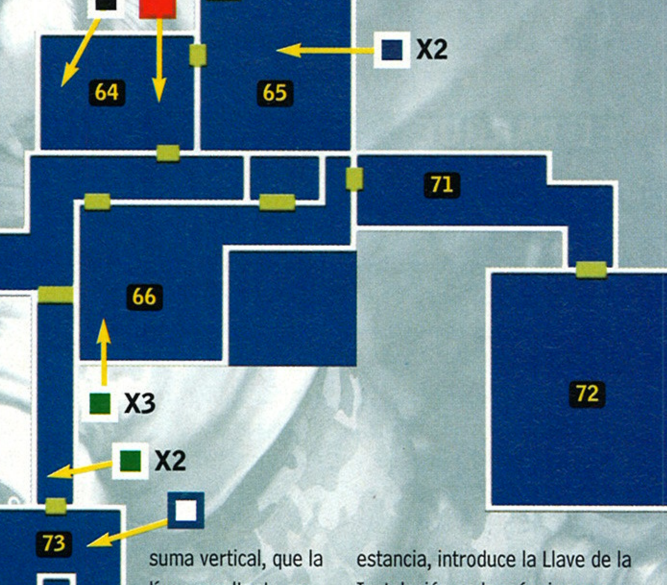
Acaba con los Brain Deimos o con los zombies que veas y recoge, junto a un ordenador, dos cajas de **cartuchos**. Sal por la puerta que hay bajando las escaleras y estarás en **(68)**. Sin bajar al agua, acaba con los bichos y camina hasta **(69)**. En esta sala de reposo debes coger una **cinta**, el **Manual de Seguridad** y la **muestra de agua** en un rincón.

Pasa a **(70)** y coge los botes de **pólvora** y un **spray**. Ahora coge la muestra de agua y colócala en la máquina del final para resolver un nuevo puzzle. Deberás mover 3 filas de colores para conseguir, con su suma vertical, que la línea resultante sea idéntica a la de arriba. La solución es aleatoria, pero no es demasiado difícil. Procura ajustar los huecos en lugar de los trozos coloreados para encontrar la solución más rápido y así abrir el segundo cierre de la puerta de **(66)**.

Antes de salir de esa estancia, introduce la Llave de la Instalación en la máquina que del rincón de la derecha, luego la necesitarás. Ahora guarda tu partida, coge el disco del sistema y tus armas más potentes, las vas a necesitar.

Sube al piso de arriba y entra en **(71)**, donde tendrás un violento encuentro con Nicholai, aunque más violenta será su muerte. Coloca el Disco de

Fábrica Muerta 1A

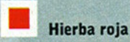




De este decisión dependerá cuál de los dos posibles finales verás.



Para que te dé tiempo, dispara a las cañerias de las paredes.

 Granadas  Minas  Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde  Hierba azul  Spray · Cinta




Antes de pasar, pulsa el interruptor que hay al lado.


Esta máquina te permitirá obtener el lanzacohetes.



Aunque al principio puede parecer un poco lioso, encontrarás fácilmente la solución si intentas ajustar los huecos.

Sistema en la ranura del fondo y entra en **(72)**. La lucha que te espera va a ser dura: tienes menos de 3 minutos para acabar con Némesis. Para hacer la cosa más llevadera, dispara a las tuberías de ácido de la pared para achicharrarle un poco.

Al acabar con Némesis, verás como cae una **Tarjeta de Acceso** del bolsillo de un doctor muerto. Cógela rápido y úsala para salir de ahí y dirigirte al pasillo que lleva a **(64)**. Usa la tarjeta para llegar **(73)**, acabando con los zombies y cogiendo dos **plantas verdes**. En un armario junto a la puerta encontrarás **balas** para la Magnum. Ahora ve al fondo de la habitación y escucha la conversación con Carlos.

Después de coger el **radar portátil**, ve hacia **(65)** con la Tarjeta de Acceso y la Llave de la Instalación. Usa la tarjeta en el elevador y baja a **(74)**, coge dos paquetes de **granadas** y ve al fondo. Allí hay un armario que podrás abrir con la Llave de la Instalación y coger el arma más potente: el **lanzacohetes**. Ahora regresa a **(73)** y baja por las escaleras del medio.

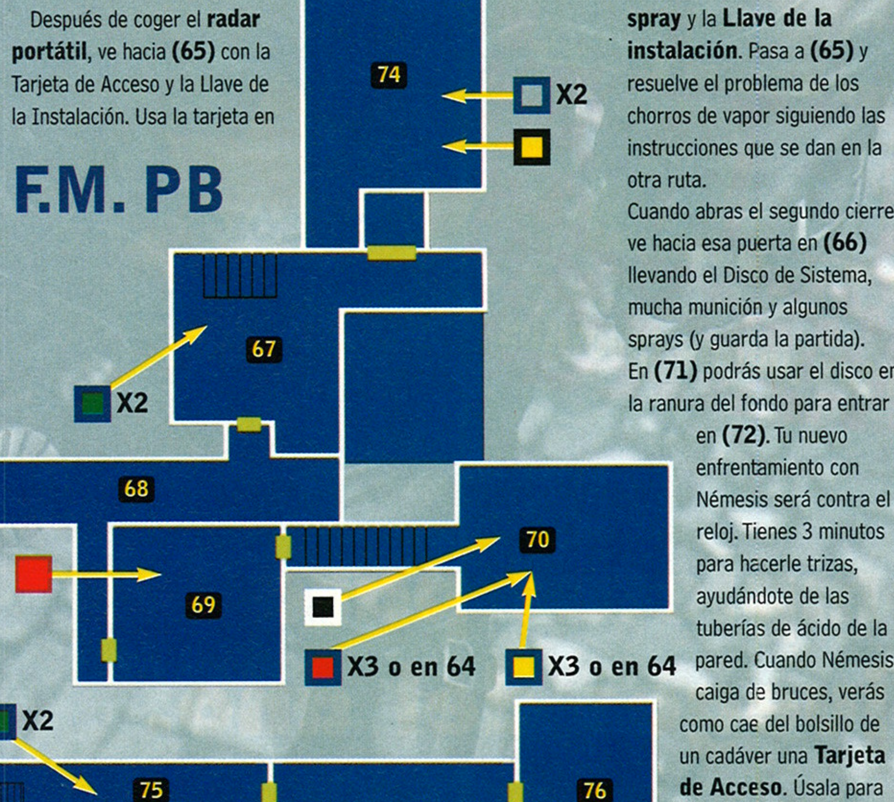
SI SALTAS DEL PUENTE:
Caerás junto a la puerta que lleva a las alcantarillas de la Fábrica, **(68)**. Sube al saliente y entra en **(69)** donde hay una **cinta**, la **muestra** de agua y el Manual de Seguridad (aunque si quieres conseguir el Diario de Jill, no lo cojas todavía). Cruza la otra puerta y estarás en **(70)**. Coge los botes de **pólvora** que veas (pueden estar en **(64)**) y el **spray**. Usa la muestra de agua en la máquina del fondo y sigue las instrucciones que se dan en la otra ruta. Examina la máquina que hay en el rincón y dirígete a **(67)**. Por el camino te atacarán zombies que serán acribillados por super-Carlos. Ya en **(67)**, aniquila a los Deimos o los zombies que haya y coge las dos cajas de **cartuchos** junto al ordenador. Monta en el ascensor y sube a **(66)**.
Acaba con los zombies y coge 3 **plantas verdes**, el **Disco de Sistema** y el **plano** de la fábrica. Ahora sal al pasillo que lleva a **(64)** y entra. Coge el **Diario del Manager** (ya puedes ir a por el **Manual de Seguridad**), la **cinta**, un **spray** y la **Llave de la instalación**. Pasa a **(65)** y resuelve el problema de los chorros de vapor siguiendo las instrucciones que se dan en la otra ruta.
Cuando abras el segundo cierre, ve hacia esa puerta en **(66)** llevando el Disco de Sistema, mucha munición y algunos sprays (y guarda la partida).
En **(71)** podrás usar el disco en la ranura del fondo para entrar en **(72)**. Tu nuevo enfrentamiento con Némesis será contra el reloj. Tienes 3 minutos para hacerle trizas, ayudándote de las tuberías de ácido de la pared. Cuando Némesis caiga de bruces, verás como cae del bolsillo de un cadáver una **Tarjeta de Acceso**. Úsala para salir de ahí y dirigirte a **(73)**. Mata a los zombies que hay en el pasillo y coge las dos **plantas verdes**. Ya en **(73)**, examina el armario que hay junto a la puerta y coge las **balas** para la Magnum. Ve al fondo y coge el **radar** portátil del panel de mandos. En ese momento aparecerá Nicholai, montado en un helicóptero de combate. Tendrás que elegir entre negociar o enfrentarte a él. Si negocias, evitarás algunas heridas pero escapará ileso. Si escoges el enfrentamiento, tendrás que derribar el helicóptero y esquivar algunos misiles. Tú mismo. De cualquier modo, aparecerá Carlos muy enfadado. Mientras él se queda manipulando la radio, tú puedes ir a buscar el **lanzacohetes** siguiendo los pasos que se dan en la otra ruta.

Baja por las escaleras de **(73)** y estarás en **(75)**, rodeado de zombies echándose la siesta. Coge de la pared el **Manual del Incinerador**, coge del último baúl todas las armas y plantas que puedas y avanza con cuidado hasta la puerta del fondo. Coge unos **cartuchos** y pasa al desguace. En mitad de éste encontrarás el último **documento**. Si los tienes todos y los has ido cogiendo en orden, examina el primer archivo y descubrirás que tienes el **Diario de Jill**.

Ahora sigue avanzando hasta el final y entra en **(76)**. Verás un enorme cañón y tres baterías fuera de su sitio, además de un Tyrant empotrado en una pared (aunque por suerte, muerto). Activa el cañón y luego empuja a su sitio la batería marcada con el número uno. Como no podría ser de otra forma, Némesis (¿seguro que es él?) aparecerá.

Ponte a dispararle como un loco y corre al otro lado de la sala, donde está la segunda batería. Colócala en su sitio y sigue disparando a Némesis hasta que se retire a reponer energías con la proteínas del Tyrant. Empuja la última batería y espera a que el cañón haga papilla a ese engendro.

Abandona la sala por la otra puerta, eligiendo antes si rematas a Némesis o le dejas a su suerte. Sube en el elevador y observa con alivio el final de Racoon City.




Cuando derrotes a Némesis, coge rápido esa tarjeta y sal.


Ese será el final definitivo del pesado de Némesis.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Diversión compartida

Hola amigos de PlayManía: tengo 26 años y hace mucho tiempo que disfruto en "solitario" con mi PlayStation y vuestra revista. El problema es que me he casado y llevo seis meses intentando que mi esposa le coja a la consola la afición que yo tengo. Nos divertimos con juegos de deporte, velocidad y lucha, pero lo que buscamos son arcades estilo *Fighting Force* y *Assault*, es decir, para dos jugadores simultáneos, pero que no sean tan cortos como el primero ni tan monótonos como el segundo. ¿Existe algo así? ¿Sabéis si llegará algo sobre este estilo? ¿*Gekido* estará más cerca de *Tekken* o de *Fighting Force* en el sentido aventura de acción para dos?

Lucas J. Marín Ibáñez (Barcelona).

Gekido está más cerca de *Fighting Force* que de *Tekken*, y además, tiene la opción para hasta cuatro jugadores. Otro beat'em up para dos jugadores es *Crisis Beat*, aunque es algo más flojo. Desgraciadamente, las aventuras de acción suelen ser sólo para un jugador o, como mucho, uno contra otro. Aunque para dos jugadores simultáneos tenéis otras opciones como *Um Jammer Lammy* o *Bust A Groove* que a dobles son muy divertidos. Los puzzles, tipo *Tetris* o *Bus A Move 2*, son de lo mejorcito para compartir. Por supuesto, en los deportivos es donde podéis encontrar más opciones, algunas tan originales como *Track'n Field*. Los mata-mata como *Millenium Soldier* y *Loaded* son otra buena opción, igual que los arcades de carreras tipo *Crash Team Racing*. Incluso hay juegos de estrategia para dos jugadores a pantalla partida como *Krossfire*. Hay hasta juegos de rol para varios jugadores como *Blaze & Blade*.

I. Track and Field 2

Las aventuras de Chiquito

Hola amigos de PlayManía. Tengo 13 años y me llamo Miguel Ángel. Estáis haciendo un gran trabajo, seguid así. Ahora me gustaría haceros un par de preguntillas: ¿Sacarán *Atlantis II* para PlayStation? Tengo el primero, y me parece muy interesante, aunque más lento que una tortuga con reuma y coja ¿Y *Alone in Dark IV*? Tengo los dos primeros y me gustan mucho, sobre todo la forma de andar del paisano a lo Chiquito de la Calzada. Si la respuesta es negativa ¿hay algo parecido? Muchas gracias.

Miguel Ángel Casillas Martín (León)

Vaya forma la tuya de referirte a ciertos juegos. En fin, de *Atlantis II* no sabemos absolutamente nada, ya que Cryo no ha anunciado una conversión para PlayStation. De cualquier modo, no es muy probable que aparezca, ya que el primer *Atlantis* no consiguió demasiado éxito, aunque todo puede ser con esta secuela....

De *Alone in Dark IV*, el juego que según tú protagoniza Chiquito de la Calzada, Infogrames no suelta prenda ni ofrece imágenes, pero en teoría debería ver la luz a lo largo de este año.

La edad de la estrategia

¡Hola amigos de PlayManía! Me llamo Mario y tengo una PlayStation y quisiera saber si va a salir el juego de PC *Ages of Empire II* para PlayStation o PS2? Gracias.

Mario (Cáceres)

Pues sí, el genial juego de estrategia de Microsoft va a salir para PlayStation 2 y posiblemente bajo el sello de Konami. La nueva máquina de Sony va a permitir que los usuarios de consola podamos disfrutar de juegos de estrategia con una calidad y definición gráfica muy superior a lo que hasta ahora estábamos acostumbrados.

Directo desde Racoon City

Permitidme que me presente. Me llamo Leon S. Kennedy, y después de los hechos acontecidos en Racoon City, me divierto jugando a los deportes. ¿Va a salir *All Star Tennis 2000*? ¿Y *All Star Tennis 99* en la serie Platinum? Y para terminar, ¿*Madden NFL 2000* está traducido al castellano? Gracias.

Leon (Barcelona)

Bueno Leon, cuéntanos qué hiciste después de terminar tu aventura en *RE2*, que nos tienes intrigados. Aunque no sueltas prenda, pillín, te diremos que no hay nada anunciado sobre un posible *All Star Tennis 2000*, y menos aún sobre la posibilidad de que el primero aparezca en la serie Platinum. Para terminar, *Madden NFL 2000* no está traducido, aunque te tendría que dar igual, porque tú en *Resident Evil 2* hablabas perfectamente inglés ¿no?



Madden NFL 2000

Al habla con...

Gonzalo Suárez

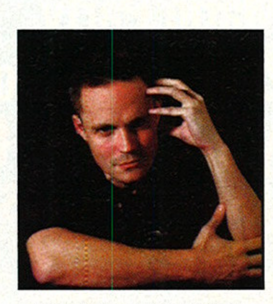
¿Qué pasa con Commandos?

Hola, colegas de PlayManía. Me llamo Jorge y me encanta vuestra revista, aunque hay veces que decís cosas que luego no son. Por ejemplo, dijisteis que para Navidades (que por si no os habéis dado cuenta ya han pasado) saldría *Commandos* en PlayStation, pero nada de nada. Me gustaría que le preguntarais a la gente de Pyro, qué pasa con *Commandos* en Play. ¿Van a sacar la primera o la segunda parte? ¿Han pensado sacarlo también para PlayStation 2? Estoy deseando saber las respuesta. Gracias por todo.

Jorge, un comando en paro.

Para contestar a tu pregunta, nadie mejor que Gonzalo Suárez jefe de proyecto de *Commandos*. Ésta es su respuesta:

"Bueno, Jorge, aunque en un principio sí teníamos intención de hacer una versión de nuestro *Commandos* de PC para PlayStation, finalmente Eidos ha decidido no hacerla. Pero no te preocupes, en contrapartida sacaremos la versión para PlayStation 2 que seguro que resulta mucho más impresionante. Un saludo y gracias por tu interés."



Gonzalo Suárez, jefe de proyecto de *Commandos 2*.

100% Plataformas

¡Hola amigos! Lo primero, felicitaros por la revista. Me llamo Ana y tengo 12 años. Me gustaría que me aconsejarais juegos de plataformas de esos en los que cada fase hay que conseguir el 100% y que no sean muy difíciles.

Ana Moreno (Córdoba)

Tarzán es una buena opción y no es muy difícil. Algo más complicadillo, pero también más largo, es *Spyro 2*. Los juegos de la serie *Crash Bandicoot*, especialmente el tercero, también están muy bien y no son muy difíciles.



Tarzán

Cómo se hacen las guías

Hola, amigos de PlayManía, felicidades por la revista. ¿Cómo hacéis las guías, pasáis el juego entero o lo chivan los fabricantes? Espero que me contestéis.

Juan Ruiz Cobo (Torrejón, Madrid)

Por supuesto, nos jugamos el juego y, además, varias veces. Eso sí, si conseguimos que la compañía nos facilite alguna información, como trucos, o secretos muy escondidos, pues mejor. Ten en cuenta que las pantallas que ilustran las guías las sacamos nosotros, así que no nos queda más remedio que jugar.

¿Aventura o RPG?

Estimados amigos de PlayManía: Mi nombre es Sergio, tengo 24 años y mi mujer me ha regalado una PlayStation, pero desde entonces ella dice que ya no la quiero. A ver si me podéis aclarar un par de dudas. ¿Qué es un juego arcade? ¿Qué diferencias hay entre los juegos de rol y los de aventura y acción? También me gustaría que me recomendaseis juegos tipo *Tomb Raider* y algunos que no sean ni muy rápidos ni muy difíciles para ver si mi mujer se anima.

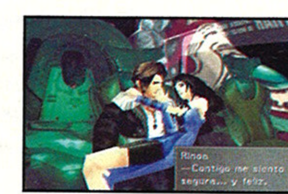
Sergio Muñoz (Toledo)

Un juego arcade es, técnicamente, un juego que proviene de las máquinas recreativas, es decir, de los arcades. Al final, esta calificación se queda para juegos en los que prima la acción y que son difícilmente encajables en otros géneros.

La diferencia entre los juegos de rol y las aventuras acción estriba en que en los primeros se suelen manejar a varios personajes que además hacemos evolucionar a lo largo de la aventura eligiendo nosotros sus armas, hechizos y hasta habilidades. Tenemos que seguir una trama y resolver acertijos y puzzles empleando, básicamente, nuestra inteligencia. En una aventura de acción tenemos un personaje perfectamente definido, como puede ser Lara Croft, y no podemos modificarlo de ninguna manera. También tenemos que resolver puzzles utilizando la cabeza, pero son juegos que tienen un componente habilidad mucho más alto, en el caso de Tomb Raider, si no eres un buen "plataformeador", lo llevas muy mal.

Bueno, Sergio y ahora a lo peliagudo. No hay duda de que tienes que convencer a tu mujer de que con la consola se lo puede pasar igual de bien que tú, aunque luego no te quejes si eres tú el que cree que ella ya no te quiere... La mejor manera de atraerla a tu bando es que probéis con juegos que puedan ser de su gusto y en los que podáis jugar los dos a la vez. A la inteligencia de las chicas les suele atraer bastante los juegos de puzzle, y más aún, si ganan a sus maridos (algo bastante habitual, por otra parte). Si no está habituada a los videojuegos, los juegos de habilidad le pueden costar al principio y desanimarla, así que, lo dicho, prueba con juegos de inteligencia, de rol y aventuras. Es más, es probable que hasta disfrute con un RPG tipo *Final Fantasy VIII* aunque sólo sea opinando y diciéndote a ti dónde tienes que ir y qué tienes que hacer. Eso sí, descubre cuanto antes qué tipo de juegos le atraen especialmente: todos tenemos un punto débil...





Final Fantasy VIII

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **EMOTION ENGINE:** Este es el nombre con el que se conocerá al procesador central de la PlayStation 2, que traducido significará "Motor Emocional". Se le ha puesto este nombre porque en teoría será tan potente que podrá calcular varios millones de operaciones al mismo tiempo lo que servirá para que los personajes de los juegos muestren distintas expresiones según su estado de ánimo, permitiendo que los juegos sean más "emocionales".
- **"FOGGING":** Esta palabra inglesa se utiliza para referirse a los efectos de niebla (explicados en el número 12) que se utilizan para descargar de trabajo al procesador escondiendo el fondo del escenario bajo una densa neblina.
- **HIGH RES/LOW RES:** O Alta Resolución/Baja Resolución. Esta distinción se acuñó con la aparición de los primeros juegos con resolución superior a 640x480. Y es que al principio los juegos sólo admitían resoluciones de 320x240, por lo que tenían unos gráficos muy pobres. Así, se estableció esta distinción para indicar que juegos alcanzaban esa mayor calidad gráfica.
- **KIT DE DESARROLLO:** Son el conjunto de herramientas, tanto de hardware como de software, que se utilizan para crear juegos en un soporte digital (ordenador o consola). Normalmente, los kits pertenecen a una única compañía que tiene la patente, (en el caso de PlayStation, Sony) por lo que las demás deben comprarlo para poder desarrollar sus juegos.
- **LINKS:** Los links (o enlaces) son canales de acceso directo entre archivos localizados en distintas localizaciones. Así, si pinchamos sobre un link pasaremos del archivo en el que nos encontremos al otro. Normalmente los links se utilizan en Internet, sirviendo para enlazar entre sí las páginas web de un único sitio, o con las de otro.
- **MERCHANDISING:** Con este nombre nos referimos a productos relacionados con un juego, película, libro, serie de televisión (o similar), que se ponen a la venta aprovechando la fama del producto principal. Muy frecuentemente, se obtiene más beneficios de la venta del merchandising que del producto original en sí. Un buen ejemplo de merchandising en videojuegos lo encontramos en la saga *Tomb Raider* (muñecos, cómics, película) o, en el caso del cine, en la saga Star Wars.

Consultorio

Película en DVD

Hola, amigos de PlayManía, quería preguntaros si en el DVD de PlayStation 2 podrá meterse cualquier película en DVD o si tendrán que ser especiales. En ese caso, ¿cuánto puede costar una película?

Julio López Gómez (Teruel)

El DVD vídeo es un estándar, así que cualquier película de ese formato puede ser leída por cualquier aparato de DVD que la acepte, como por ejemplo, PS2. Tranquilo, podrás ver las películas que alquiles en tu videoclub o que compres en cualquier tienda. Aunque, eso sí, necesitas un disco de sistema para la consola.

Volantazo va

Hola amigos de PlayManía, lo primero es felicitaros por vuestra gran revista. Bueno, quisiera comprarme un volante de buena calidad pero que no sea excesivamente caro ¿Podríais aconsejarme cuál comprar? Lo que más me interesa es la compatibilidad y creo que Top Drive 2 es el mejor. Adiós y que lo sigáis haciendo igual de bien.

David Cea Díaz (Granada)

Como bien dices, Top Drive 2 es uno de los mejores volantes del mercado, ya que ofrece una compatibilidad total y ofrece una buena relación calidad-precio.

Pero si el problema es el dinero, por un poco menos te puedes hacer con el volante de Guillemot, Ferrari Shock 2, que también ofrece una compatibilidad total con todos los juegos que soportan volante. Tiene un atractivo diseño, es muy realista y tiene un precio más ajustado. Con ninguno de los dos te vas a equivocar, pero a nosotros nos gusta un poco más el Top Drive 2.



Top Drive 2

"Demos" gracias al señor

Hola amiguetes PlayManíacos: Me gusta mucho vuestra revista (tengo todos los números), pero me podría gustar mucho más. ¿Sería posible que pusieseis junto a la revista, de vez en cuando, una demo? Y si es así, ¿cuánto subiría de precio la revista? Gracias y seguir así.

Mariano Fernández (Alpedrete, Madrid)

Hombre, a mi me gustaría mucho más la revista si regalásemos un Porsche o la primera entrada de un piso en pleno centro de Madrid, pero eso es imposible. El tema de las demos es muy problemático, porque como en casi todo, hay disparidad de opiniones. Por un lado están los que quieren que la revista "regale" demos con una subida de precio proporcional, mientras que otros quieren que sigamos igual, es decir, sin demos. El principal problema es que las demos cuestan mucho dinero, tanto por los derechos que hay que pagar a las compañías como por lo que cuesta producir el CD. La subida, por tanto, no sería precisamente de 100 pesetas ni nada parecido. Así pues, respecto a las demos, no hay planes a corto plazo. De veras lo sentimos, pero no creemos que una demo compense 500 pesetas de subida.

Problemas técnicos

Videojuegos, televisores y pistolas

El DVD de PS2 y la pantalla del televisor

Os escribo por el tema del efecto que producen los videojuegos en los televisores de pantalla grande. Si los juegos dañan el tubo de imagen, cuando salga PS2 al mercado, que incorpora DVD Vídeo, ¿qué pasará con los televisores de pantalla grande? ¿tendría que cambiar de aparato cada vez que jugara a los videojuegos o que quisiera ver una película, o comprarme otro DVD? Si hay alguna otra solución me gustaría conocerla, porque es un problema para mi. Conozco un modelo de TV que incorpora una función para videojuegos, ¿se dañará de la misma manera el tubo de imagen?

Miguel Ángel Franganillo (Gijón).

Quizá lo más importante es matizar que los videojuegos no dañan el tubo de imagen, lo hacen las imágenes fijas y estáticas. Es decir, si no abusas de los juegos y tienes la precaución de apagar el televisor cuando vayas a tener el juego en pausa mucho tiempo (no hace falta que apagues la consola), no tendrás problemas. Eso sí, si juegas 16 horas diarias...

Además, los juegos cada vez tienen menos puntos de luz fijos. En las viejas consolas de 8 y 16 bits la mayoría de los juegos consistían en escenarios casi idénticos sobre los que se movía al personaje, de manera que las dos horas que estabas jugando eran los mismo puntos de luz los que sufrían el desgaste. Con los nuevos juegos este riesgo se reduce notablemente y más aún en el caso de PlayStation 2. Si te sirve de algo, nosotros tenemos intención de colocar nuestra PS2 en el salón de la casa con la mejor tele que podamos permitirnos y sin tener ningún miedo a fastidiar el tubo de imagen.

Eso sí, si vas a comprarte un televisor muy específico, especialmente sofisticado, lo ideal sería que te informaras antes de los posibles riesgos.

Las teles con función videojuegos suelen ser, simplemente, aparatos que tienen una entrada AV directa y que cambian al canal apropiado en cuanto enciendes la consola.

Sin munición frente a los 100 hercios

En primer lugar, felicitaros por la revista. Me llamo Francisco y tengo 32 años. También tengo un problema con la pistola G-Con 45, me he comprado un televisor de 25" de 100 hercios y la pistola no funciona. Me gustaría saber si hay algún modelo de pistola que funcione con este tipo de televisores. De paso, no estaría mal que me recomendaseis un juego para los "peques", tengo uno de 6 y otro de 3 años y les gusta la pistola, pero quiero ponerles un juego que no sea violento. Gracias y un saludo.

Francisco Montiel (Málaga)

Lo sentimos mucho, pero por ahora no hay ninguna pistola que funcione en televisores de 100 hercios, así que para usarla tendrás que conectar la consola a otro televisor. Hay un par de juegos de pistola con un talante infantil y nada violento. Uno es *Point Blank 2*, que es el más divertido y el otro, más feote, es *Mighty Hits*.

Eagle Max

El joystick más versátil del mercado

- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Joystick Analógico**
- Valoración: 

Coincidiendo con la aparición de *Ace Combat 3* y *Eagle One Harrier*, dos de los mejores juegos de simulación de combate aéreo para PlayStation, nos ha llegado Eagle Max, un joystick analógico con un diseño realmente impactante, que aumenta las posibilidades de manejo y sensación de realidad que aportan estos juegos.

Tiene 3 modos de configuración: analógico, para los simuladores de vuelo; "wheel", para utilizarlo como volante, y digital.

El modo analógico pone a nuestra disposición todas las funciones de un joystick de 2 ejes. Aparte del joystick principal, que lo utilizaremos para girar, ascender o descender, cuenta con tres ruedas (que simulan el 2º joystick) para graduar funciones como la velocidad, el movimiento de los alerones o la estabilización del avión. Estas ruedas tienen una marca para saber donde se encuentra el centro, algo muy útil para mantener una velocidad constante o centrar el alerón correctamente.

En el modo "Wheel", el joystick principal sólo funciona de derecha a izquierda haciendo de volante y dejando las funciones de acelerador y freno para los grandes botones (P1 y P2) que tiene a la izquierda. La verdad es que el resultado es sorprendente para tratarse de un joystick.

Los botones de disparo tienen un diseño muy realista y una colocación idónea, al igual que toda la botonadura. Además se pueden configurar las funciones del joystick y los botones hasta encontrar la que mejor se amolde a vuestros gustos.

El joystick se muestra muy fiable, dejándonos una amplitud de movimientos considerable. En la parte superior, encontramos una especie de mini joystick (la llamada "seta"), para cambiar las distintas cámaras que incorporan los juegos.

Lo único que se le echa en falta es la función de vibración, algo que de momento no ha aparecido en ningún joystick para PlayStation.

Por lo demás, si queréis sacar el máximo partido a los simuladores de vuelo, os recomendamos que os hagáis con éste mando, o con el PS Dominator, comentado en la comparativa de joysticks (nº5).

Los mejores

1. **Analog Joystick Sony**
2. **Eagle Max**
3. **PS Dominator**

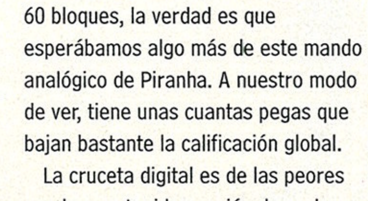
Piranha Xtreme

Mucho diseño, escaso potencial

- Precio: **3.490 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Mando Analógico**
- Valoración: 

Después de sorprendernos con la calidad y prestaciones de otros de sus productos, como el cable RGB o la tarjeta de memoria de 60 bloques, la verdad es que esperábamos algo más de este mando analógico de Piranha. A nuestro modo de ver, tiene unas cuantas pegas que bajan bastante la calificación global.

La cruceta digital es de las peores que hemos tenido ocasión de probar, falla bastante, sobre todo a la hora de intentar las diagonales. Para conseguirlas hay que pulsar enérgicamente y con precisión en el centro de las dos direcciones, si no lo tenemos difícil.



La botonadura no lleva impresa los signos característicos de Sony (X, cuadrado, círculo y triángulo), y su colocación torcida y alargada dificulta la memorización de la colocación original aunque te la sepas de memoria. Y es un problema, ya que en la mayoría de los juegos, vienen explicadas las funciones de los botones haciendo referencia a estos símbolos.

El diseño y la comodidad deben ir siempre unidas, y en este caso se han preocupado más de lo primero que de lo segundo, pues el mando tiene una forma demasiado ovalada que no ayuda a hacerlo manejable.

Lo único que se salva son los sticks analógicos y la vibración, que sí están a la altura de un mando en condiciones.

Por supuesto, no le faltan las típicas funciones de cámara lenta y auto disparo que suelen llevar muchos pads.

A estas alturas, parece difícil que salga al mercado un mando analógico que le quite el puesto de honor al mejor de los pads analógicos: el Dual Shock.

En esta ocasión Piranha no ha sabido acertar con la calidad de su producto.

Los mejores

1. **Dual Shock**
2. **Dual Impact**
3. **Mad Catz Dual Force**
4. **Shock 2**
5. **Barracuda 2**

Ratón Samurai

Para aventureros y estrategas

- Precio: **1.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Ratón**
- Valoración: **B**

El ratón, periférico indispensable en el mundo del PC, pasó hace mucho tiempo sin pena ni gloria por PlayStation de la mano de Sony. Tanto es así, que el ratón oficial ya está descatalogado. Esto fue debido a que había muy pocos juegos preparados para utilizar este sistema. Actualmente, la cifra de juegos de estrategia y aventuras gráficas, para los que este periféricos es casi indispensable, es lo suficientemente elevada como para tenerlo en cuenta, por lo que vamos a analizar este Samurai detenidamente.

Como seguramente alguno de vosotros no ha manejado nunca uno, os diremos que la principal virtud de un ratón es la rapidez con la que podemos mover el cursor por la pantalla, unido a la simpleza ce su manejo. Tienen dos botones, uno para dar órdenes (izquierdo), y otro para abrir submenús o para volver a la acción anterior (derecho). El Samurai cuenta además con un tercer botón situado en el medio, que tiene la función turbo.

Comparado con un ratón de ordenador, este Samurai es un poco más lento y no llega a tener la precisión de éstos, aunque una vez que nos acostumbramos a controlarle, no se nota prácticamente la diferencia.

Si os gustan los juegos de estrategia o las aventuras gráficas, este periférico puede simplificaros mucho las cosas, y darle más vidilla a este tipo de juegos, que suelen ser bastante lentos en su desarrollo y que el manejo del pad (aunque sea analógico) enlentece todavía más.

El Samurai se suministra sin alfombrilla (sirve para que se deslice mejor), pero no os asustéis que son muy baratas. Además, el precio de este ratón hace recomendable su compra a todo fanático de las aventuras y juegos de estrategia y simulación.



El ratón facilita enormemente el control en los juegos de estrategia y aventuras gráficas.

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos y con un nuevo formato.

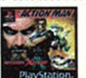
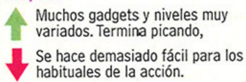
Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Los 5 imprescindibles

- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- FIGHTING FORCE 2
- MUSIC 2000
- TIME CRISIS (PLATINUM)

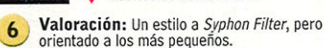
ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,

Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.



6 **Valoración:** Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.

Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

5 **Valoración:** Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

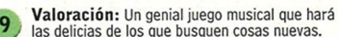
BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 13.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



Lo divertidísimo que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.

Que no te guste ejercer de disc jokey o seas un torpe con las teclas.

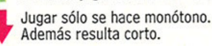


9 **Valoración:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.



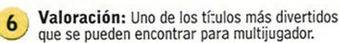
BOMBERMAN

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

Es la versión de *Bomberman* más divertida jugando cuatro a la vez.

Jugar sólo se hace monótono. Además resulta corto.



6 **Valoración:** Uno de los títulos más divertidos que se pueden encontrar para multijugador.

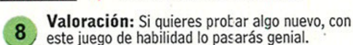
BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.

Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...



8 **Valoración:** Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

CRISIS BEAT

Compañía: Studio 3 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

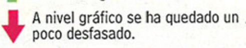
Un beat'em up de scroll para dos jugadores simultáneos.

Se hace corto y técnicamente se nota desfasado.

5 **Valoración:** No hay muchos juegos de este género y menos que sean para dos jugadores.

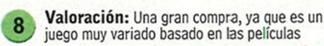
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.

Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.

A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.



8 **Valoración:** Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

FIGHTING FORCE 2

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.



MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

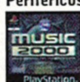
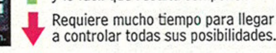
Su clásica jugabilidad y los cuidados gráficos.

Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.

Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

PAC-MAN WORLD

Compañía: Namco **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Reencontrarse con uno de los personajes clásicos del videojuego.

Pese a sus modos de juego, resulta un poco sosete.

5 **Valoración:** Recomendado para mitómanos y aquellos que quieran conocer a este clásico.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.

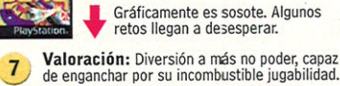
Un juego de pistola de simpático planteamiento.

Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

7 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

La jugabilidad de clásico potenciada con numerosos tipos de retos.

Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

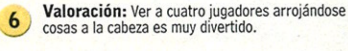
POY POY 2

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



Jugando varios es realmente divertido.

Muy parecido a la primera parte. Jugando solo pierde interés.



6 **Valoración:** Ver a cuatro jugadores arrojándose cosas a la cabeza es muy divertido.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Compañía: Empire **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

Recrea a la perfección una máquina real de pinball.

Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

6 **Valoración:** Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

R/C STUNT COPTER

Compañía: Interplay **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AJ.



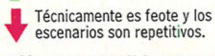
Recrea con fidelidad el manejo de los helicópteros de Radio Control.

Por su realismo resulta bastante difícil de manejar.

6 **Valoración:** Pese a su calidad, es un juego sólo recomendable para amantes de los simuladores.

RISING ZAN

Compañía: Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

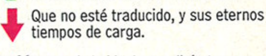
Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.

Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.

6 **Valoración:** Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.

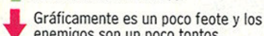
Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

SPEC OPS: STEALTH PATROL

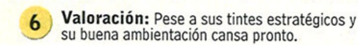
Compañía: Take 2 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La realista ambientación militar y el control de los soldados.

↓ Gráficamente es un poco feote y los enemigos son un poco tontos.

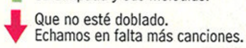


6 **Valoración:** Pese a sus tintes estratégicos y su buena ambientación cansa pronto.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.

↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

T'AI-FU

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Simpático beat'em up para los más pequeños.

↓ Resulta un tanto simple y termina por hacerse repetitivo.



6 **Valoración:** Por sus simpáticos gráficos y personajes lo sabrán disfrutar los más jóvenes.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





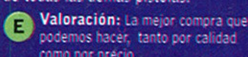
↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.

↓ For desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.





Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

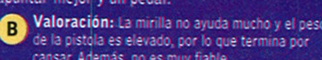
Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 8.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.



B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

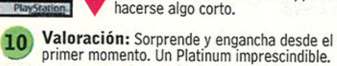
Compañía: Capcom **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.





↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.

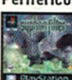
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

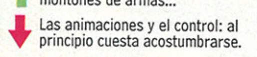


10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SYPHON FILTER

Compañía: 989 Studios **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...

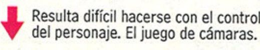
↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

MGS: SPECIAL MISSIONS

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Las nuevas 300 misiones de entrenamiento para Solid Snake.

↓ No tener *Metal Gear Solid* para poder disfrutarlo.

8 **Valoración:** Pensado para aquellos a los que *Metal Gear* les supo a poco. Y a buen precio.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

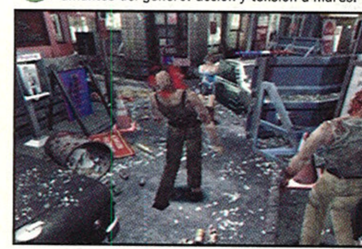
Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.

↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.



TENCHU (PLATINUM)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



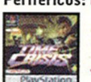
↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.

↓ Los oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.

7 **Valoración:** Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.

↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.



Los 5 imprescindibles

- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SOUL REAVER
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.

↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.

8 **Valoración:** Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

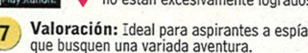
MISSION: IMPOSSIBLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.

↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.



7 **Valoración:** Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

SILENT HILL

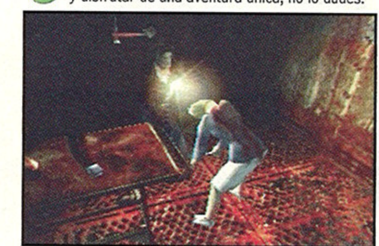
Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.



TOMB RAIDER II (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Junto con la cuarta parte, es la mejor aventura de Lara.

↓ Que haya salido *Tomb Raider IV* le resta cierto interés.

10 **Valoración:** Un título del que te resultará imposible separarte hasta acabarlo. Genial.

TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertidas y a un buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.



8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

AKUJI THE HEARTLESS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



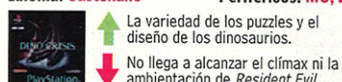
↑ Gran calidad gráfica y estupenda ambientación vudú.

↓ Demasiado lineal y repetitivo. Le falta cierto carisma.

7 **Valoración:** Estilo *Tomb Raider*, pero sin grandes retos de inteligencia y habilidad.

DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.



EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

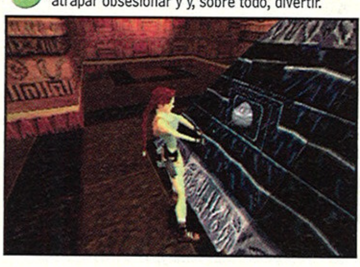
TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano

↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.





- ABE'S ODDYSEE (Platinum)
- APE ESCAPE
- CRASH BANDICOOT 2 (Platinum)
- SPYRO 2
- TOY STORY 2

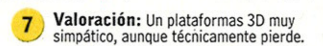
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.

El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.



7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

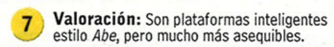
HEART OF DARKNESS (PLAT.)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.

Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

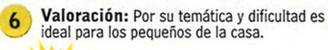
LOS PITUFOS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.

Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.



6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.



- FINAL FANTASY VIII
- GRANDIA
- SHADOW MADNESS

GUARDIAN'S CRUSADE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.

Una vez más, el idioma es el principal problema.

6 **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

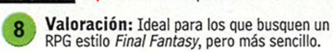
SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.

Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.



8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

40 WINKS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.

Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.

Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.



SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.

Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

8 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



BLAZE & BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.

No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

6 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés



Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.

Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

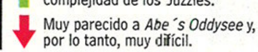
8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.



ABE'S EXODDUS

Compañía: GTI **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.





Su soberbio apartado gráfico. La complejidad de los puzzles.

Muy parecido a *Abe´s Oddysee* y, por lo tanto, muy difícil.

8 **Valoración:** Un plataformas 2D sin igual. Ideal para los que busquen retos muy difíciles.

ASTÉRIX

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.

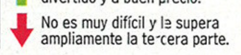
Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

CRASH BANDICOOT 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

Un plataformas original, largo, divertido y a buen precio.



No es muy difícil y la supera ampliamente la tercera parte.

9 **Valoración:** Ideal para los amantes de las plataformas de corte tradicional y a buen precio.

RAYMAN (PLATINUM)

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



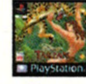
Largo, colorista, difícil y divertido. Un gran Platinum.

Pese a su atractivo se le notan los años en el apartado técnico.

8 **Valoración:** Un plataformas 2D que disfrutarán por igual grandes y pequeños.

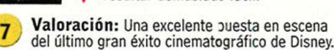
TARZÁN

Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.

Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.



7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

FINAL FANTASY VII

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

JADE COCOON

Compañía: Crave **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





Su gran calidad gráfica y la posibilidad de criar monstruos.

Se hace lento y tiene un desarrollo poco atractivo.

6 **Valoración:** Un RPG original y de bella factura, pero que no termina de enganchar.

THE GRANSTREAM SAGA

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



La libertad de movimientos en los combates y su entorno 3D.

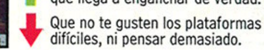
Su desarrollo resulta muy lineal y, para colmo, es muy corto.

7 **Valoración:** Aunque aporta unas cuantas ideas nuevas, ahora no deja de ser uno más.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.





Un precio irresistible para un juego que llega a enganchar de verdad.

Que no te gusten los plataformas difíciles, ni pensar demasiado.



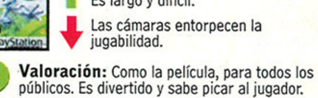
9 **Valoración:** El juego perfecto para todo aquel que disfrute con retos muy complejos.

BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Su parecido con la película. Es largo y difícil.



Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.

El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.

Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.



FINAL FANTASY VIII

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano

Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.

El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



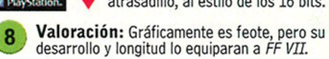
WILD ARMS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.

A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.



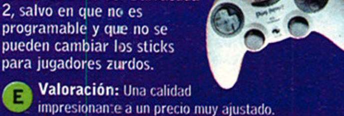
8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

BARRACUDA 2
Distribuidora: Netac **Precio:** 4.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.



Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

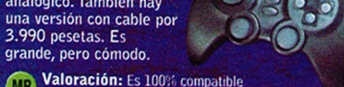


Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.



MB **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

PS CHALLENGER
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Parecido a Dual Impact y al Dual Shock, pero no destaca especialmente por ninguna de sus características. No pasa de correcto.

B **Valoración:** Es muy parecido al Dual Shock, pero de calidad inferior.

TILT FORCE
Distribuidora: Pelican **Precio:** 4.990 ptas.

Es el primer mando que responde a los movimientos que hagamos con los brazos, ideal para juegos de velocidad o mata-mata. En lo demás es muy normalito.

B **Valoración:** Sólo recomendable si te gusta jugar moviendo los brazos.

DUAL FORCE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 2.990 ptas.



No aporta nada especialmente interesante con respecto a Dual Shock, sólo su precio y ser compatible con Neg-Con.

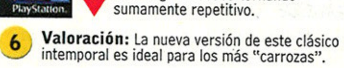
B **Valoración:** Un buen precio, pero en prestaciones...

Los imprescindibles 3
- ALIEN TRILOGY
- QUAKE II
- MEDAL OF HONOR

ASTEROIDS
Compañía: Activision **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

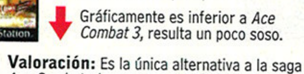


6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

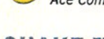
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ El excelente control de Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.



6 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.



QUAKE II
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.

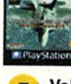


↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.



9 **Valoración:** es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.

ACE COMBAT 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

COLONY WARS: RED SUN
Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Cue no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

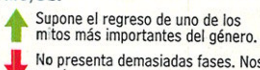
9 **Valoración:** El mejor shoot'em up del momento, por duración, calidad y diversión.



R-TYPE DELTA
Compañía: Irem **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.



7 **Valoración:** Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

DOOM (PLATINUM)
Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.



↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

THE WAR OF THE WORLDS
Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder manejar muchos vehículos diferentes contra los marcianos.
↓ Es cemasiado difícil y muy monótono a nivel gráfico.

5 **Valoración:** Recomendado para aquellos que disfruten con juegos tan largos como difíciles.

ARMORINES
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

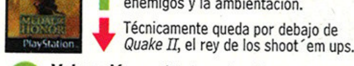
7 **Valoración:** Tras los dos grandes, *Armorines* es la mejor opción para amantes del género.



MEDAL OF HONOR
Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



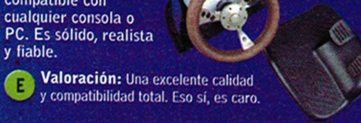
↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.



9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.



Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

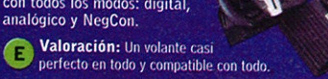
FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

MB **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.



MB **Valoración:** Parecido al Top Drive 2, pero nos decantamos por el 2.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.



En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

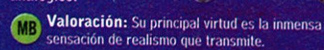
MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación. Sin duda, un gran volante.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.



MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

FORMULA RACE PRO
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.

MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.



Los 5 imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (Platinum)
- DRIVER
- GRAN TURISMO 2
- V-RALLY 2

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
▼ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
▼ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

10 **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



▲ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
▼ Los personajes deberían ser más variados.

7 **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.



SLED STORM

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Es el primer título que nos permite conducir motos de nieve.
▼ El rebuscado sistema para realizar acrobacias.

6 **Valoración:** Participa en un divertido torneo de SnowCross realizando acrobacias.

TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.
▼ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

7 **Valoración:** Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Muy realista en el planteamiento de estas conocidas carreras.
▼ El control no se cecanta ni por el arcade ni por la simulación.

7 **Valoración:** Ideal si te apetece disfrutar de unas carreras muy largas y realistas.

COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
▼ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DRIVER

Compañía: GTI **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



▲ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
▼ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.



MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



▲ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
▼ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

7 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 3.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
▼ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

6 **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
▼ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

WIPEOUT 2097 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.



▲ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.
▼ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.

7 **Valoración:** Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.

BOMBERMAN FANTASY RACING

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Simpáticas, diverticas y alocadas carreras con los héroes *Bomberman*.
▼ Para los más mayores puede resultar excesivamente soso.

5 **Valoración:** Un arcade de carreras ideal para los más pequeños.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



▲ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
▼ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts

8 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano

▲ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
▼ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



RIDGE RACER TYPE 4

Compañía: Namco **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, NG.



▲ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
▼ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

SOUTH PARK RALLY

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Un simpático arcade de carreras con los personajes de la serie.
▼ No llega al nivel técnico de otros arcades parecidos.

6 **Valoración:** Muy simpático y divertido, especial para seguidores de la serie de TV.

WIP3OUT

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ La increíble sensación de velocidad que llega a transmitir.
▼ La elevada dificultad de algunos circuitos y competiciones.

8 **Valoración:** *Wip3out* es un paso de gigante dentro de la futurista saga de Psygnosis.

CARMAGEDDON

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Es muy, muy largo... y acaba "picando" bastante.
▼ Un control difícil. Además es imposible limitarse a correr.

6 **Valoración:** Más que correr, el juego se centra en atropellar zombies y destruir coches.

DEMOLITION RACER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
▼ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

5 **Valoración:** Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.



▲ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
▼ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

9 **Valoración:** Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

GTa 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
▼ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

MÓNACO GRAND PRIX 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.
▼ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

7 **Valoración:** Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

ROLLCAGE STAGE II

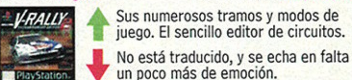
Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

▲ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
▼ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

7 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

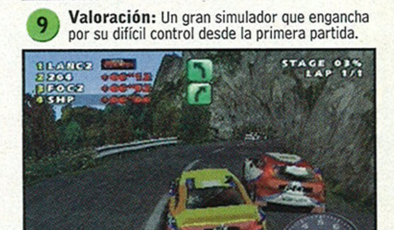
V-RALLY 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, V.



▲ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
▼ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.





Los 3 imprescindibles

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- WWF WARZONE (Platinum)

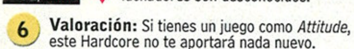
ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



▲ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.

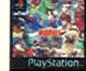
▼ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.



6 Valoración: Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

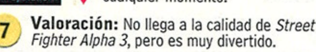
MARVEL VS CAPCOM

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Un excelente crossover con los mejores personajes de cada universo.

▼ No poder cambiar de luchador en cualquier momento.



7 Valoración: No llega a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, pero es muy divertido.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.

▼ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 Valoración: Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Con diferencia, las peleas para cuatro jugadores simultáneos.

▼ Pocas opciones y pocos ataques. Soso para un solo jugador.

7 Valoración: A falta de *Thrill Kill*, es el único juego de lucha para cuatro con toques gore.



Los 3 imprescindibles

- CIVILIZATION II
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO
- THEME HOSPITAL

CIVILIZATION II

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.

▼ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.

8 Valoración: Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



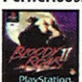
▲ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.

▼ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.

8 Valoración: Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.

▼ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.

7 Valoración: Pese a las carencias citadas, es un título muy espectacular y jugable.

EHRGEIZ

Compañía: Square **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.

▼ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 Valoración: Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



SF EX PLUS α (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.

▼ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

7 Valoración: El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

WWF ATTITUDE

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Los gráficos, las animaciones y sus variados modos de juego.

▼ Es un poco más lento que Warzone ... y también un poco más caro.

7 Valoración: Es el simulador de wrestling más completo y realista que se puede encontrar.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R, LC.



▲ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.

▼ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 Valoración: El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

DUNE

Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.



▲ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.

▼ El feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.

6 Valoración: Un wargame que sabrá enganchar a los seguidores de la estrategia.

WARZONE 2100

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



▲ Combina estrategia y mecánica a la hora de construir.

▼ Los gráficos 3D provocan en ocasiones problemas de control.

7 Valoración: Interesante alternativa a la saga *Red Alert*. Sabe hacerse muy divertido.

DARKSTALKERS 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



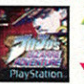
▲ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.

▼ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

8 Valoración: Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.

▼ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 Valoración: Si te gusta la lucha 3D, este título te hará pasar muy buenos ratos.



TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

▼ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 Valoración: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC.



▲ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.

▼ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

6 Valoración: Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque un poco lento.

GUILTY GEAR

Compañía: Studio 3 **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS



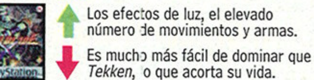
▲ Lucha al más puro estilo Capcom, pero con aspectos novedosos.

▼ Se hace corto por su escaso número de personajes y modos de juego.

6 Valoración: En es un juego divertido, está ampliamente superado por *SF Alpha 3*.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.

▼ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 Valoración: Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

WWF MAYHEM

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.

▼ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 Valoración: Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

EAGLE MAX

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.



Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usar usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.

E Valoración: Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E Valoración: No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

ANALOG STICK

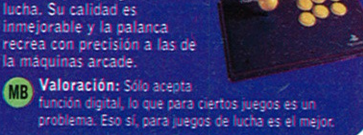
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E Valoración: Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.



Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de la máquinas arcade.

MB Valoración: Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.

▼ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 Valoración: Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.

▼ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 Valoración: Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

THEME HOSPITAL

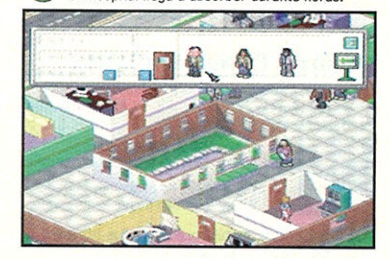
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, R.



▲ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.

▼ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

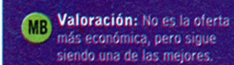
9 Valoración: Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.



PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.





MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 2MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.500 ptas.

Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.

MB **Valoración:** Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha a roto moldes.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.



E **Valoración:** Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

PERFORMANCE 2X

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.790 ptas.

Ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar y de buena calidad en general.

B **Valoración:** En la relación calidad-precio pierde frente a sus otras competidoras.

MAD CATZ

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.900 ptas.

Permite almacenar en el disco duro de un PC las partidas salvadas en la tarjeta y recuperarlas en cualquier momento. El sistema es fiable y sencillo.

MB **Valoración:** Si tienes un PC se acabaron los problemas de memoria.

Los 5 imprescindibles

- ALL STAR TENNIS '99
- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- NBA LIVE 2000

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
▼ Por desgracia son muy pocos en número.

8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

COOLBOARDERS 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

▲ Es tan espectacular como sencillo de manejar. Muy divertido.
▼ Que no te guste este deporte. La tercera parte es más completa.

8 **Valoración:** Teniendo en cuenta su precio, es el mejor juego de snowboard para comprar.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
▼ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

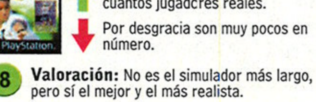
8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.





CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



▲ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
▼ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

▲ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
▼ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

FIFA 2000

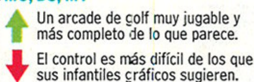
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano

▲ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
▼ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

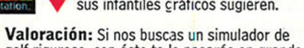
FISHERMAN'S BAIT

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





▲ Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
▼ Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.



6 **Valoración:** Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
▼ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 **Valoración:** Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

ISS PRO EVOLUTION

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.

▲ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
▼ Que no tenga ligas y jugadores reales.

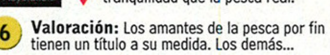
9 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





▲ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
▼ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

MTV SPORTS: SNOWBOARDING

Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Su ajustado sistema de control sabe hacerse adictivo.
▼ Le falta variedad de pruebas y escenarios.

7 **Valoración:** Dejando de lado algún desfase técnico, el sistema de juego sabe picar.

NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

▲ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
▼ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

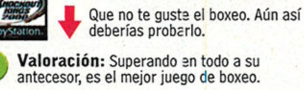


7 **Valoración:** Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.





▲ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.
▼ Se parece mucho a la anterior entrega.

9 **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.





▲ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.
▼ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

NO FEAR DOWNHILL

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...
▼ Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

6 **Valoración:** Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: Midway **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



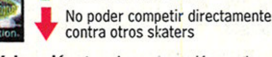
▲ El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.
▼ Los gráficos no están muy logrados, y tiene un ritmo de juego muy lento.

5 **Valoración:** Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





▲ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.
▼ No poder competir directamente contra otros skaters

8 **Valoración:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.

TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
▼ Tiene un control muy sencillo, por lo que se termina haciendo corto.

6 **Valoración:** Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

UEFA STRIKER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



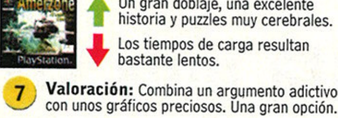
▲ El Entrenamiento, con el que se pueden descubrir nuevos modos.
▼ Pocos equipos y que, además, tienen nombres falsos.

7 **Valoración:** Muy jugable y divertido. En opciones no llega a la altura de *FIFA 2000*.



AMERZONE

Compañía: Microids **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.

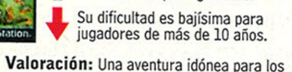



▲ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
▼ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

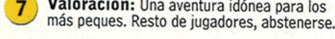
7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

▲ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
▼ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.



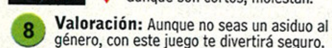
7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

DISCWORLD NOIR

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
▼ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.



8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.



CHESSMASTERS II

Compañía: Mindscape **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ Un juego de ajedrez con muchos niveles de juego.
▼ La visibilidad a veces no es buena. Está en inglés.

7 **Valoración:** Si te gusta el ajedrez esta es tu oportunidad de jugar contra los mejores.



ATLANTIS

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, R.




▲ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
▼ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.



CHINA

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



▲ En la línea de *Atlantis*, pero más rápido.
▼ Es un juego para aventureros pacientes y amantes de la historia.

6 **Valoración:** Una videoaventura que sabe atrapar en su envolvente argumento.

EGYPT 1156 B.C.

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



▲ El mismo motor de *Atlantis*, pero ambientado en *Egipto*.
▼ El acabado gráfico es pero que en Atlantis, y sigue siendo lento.

5 **Valoración:** Sólo recomendable para los que estén curtidos en estas lides y sean pacientes.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA

Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
▼ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

DEVIL DICE

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
▼ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".

POP N' POP

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Muchos modos de juego y no menos niveles para superar.
▼ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*.

6 **Valoración:** Es como *Bust a Move 2*, aunque menos absorbente y divertido.

GAME MULTI CASE

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's si caja.

MB **Valoración:** Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CD's.

MB **Valoración:** Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.



E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER

Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.

MB **Valoración:** Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, cualquier fan de estos géneros debería contar con uno.

MB **Valoración:** Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

MULTI TAP

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

MB **Valoración:** Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.

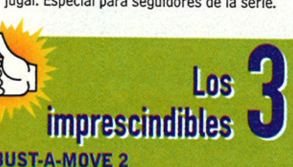
THE X-FILES

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



▲ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
▼ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.



KURUSHI FINAL

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




▲ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
▼ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

THE NEXT TETRIS

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

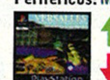


▲ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
▼ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.

6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

VERSALLES

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

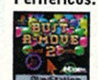


▲ Más rápido que *Atlantis* o *Egypt*, y entretenido.
▼ Más que una aventura es un viaje interactivo por el palacio.

5 **Valoración:** Es un título denso, cuya mayor virtud es la recreación de la época.

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
▼ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

▲ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
▼ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

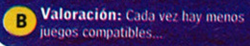
7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.



CABLE LINK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.



B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.



E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión si conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

SONY • Aventura de Acción

Medievil 2: una aventura con muerte... y risas



Este muerto está muy vivo

Manteniendo el mismo esquema del primer *Medievil*, pero cambiando de escenarios y añadiendo nuevas sorpresas, el equipo de desarrollo encargado de *Medievil 2* está a punto de ofrecernos una aventura brillante y simpática donde la originalidad, el sentido del humor y las sorpresas, estarán a la orden del día.

Aunque la beta que hemos jugado estaba ya traducida al castellano y casi finalizada, lo cierto es que algunos problemas en las cargas nos han impedido disfrutar largo y tendido del juego. Eso sí, los apenas cinco niveles que hemos podido jugar nos han servido para descubrir que *Medievil 2* va a ser un juego mucho más complejo que su antecesor y que va a ampliar tanto sus capacidades técnicas como las jugables.

Para empezar, los 17 niveles de juego serán mucho más largos, ocultarán más zonas secretas, enemigos y sorpresas. Tanto es así, que incluso habrá minúsculas cargas dentro de los propios niveles. Además, estas fases serán mucho más dinámicas, ya que Sir Daniel, el héroe, ha aprendido nuevas animaciones, como trepar, que nos permitirán buscar alternativas a las rutas más lógicas, lo que además ampliará la complejidad del juego.

Por supuesto, el diseño, cantidad y variedad de los enemigos también ha mejorado notablemente e incluso será posible hacer que los zombies y demás monstruos diabólicos vayan perdiendo partes de su cuerpo según les atizamos con la espada. Para perder la cabeza, vamos. Además, Sir Dan podrá hacer uso de un arsenal mucho más amplio y podrá combinar armas de corta distancia como espadas o martillos, con armas arrojadizas como una pistola, su propio brazo o una ballesta. Y por si fuera poco, hasta dispondrá de una antorcha que, una vez encendida, iluminará su camino y hasta le permitirá achicharrar a los enemigos más recalcitrantes.

A la hora de jugar *Medievil 2* mantendrá la misma mecánica de su antecesor, aunque tendremos más puzzles, más enemigos que despachar y más situaciones curiosas. Sin duda, el juego resultará más variado y completo y seguramente más sorprendente. Por cierto, no debemos olvidarnos del trabajo de doblaje, realizado por Sony España, y que tiene tanta calidad y simpatía como el propio juego. El mes que viene os desvelaremos los muchos secretos de esta divertidísima aventura.

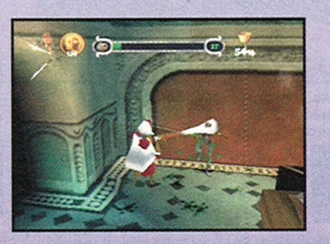
Primera Impresión:  E



El juego nos ofrecerá hasta seis jefes fin de fase, y para acabar con cada uno tendremos que descubrir su punto débil.

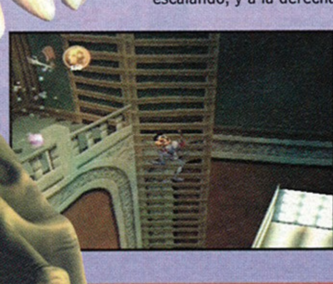


El inventario de *Medievil 2* será muy parecido al de la primera parte, aunque incorporará novedades en los ítems.



¿Qué hay de nuevo, viejo?

Medievil 2 nos ofrecerá muchas y sustanciales novedades con respecto a su antecesor, aquí podéis ver un par de ejemplo. A la izquierda tenéis a Sir Dan escalando, y a la derecha, una muestra de su nueva vista subjetiva.









Como en el anterior *Medievil*, deberemos recoger el Cáliz de Almas para conseguir nuevas armas, eso sí, en esta ocasión siempre estará más escondido.



Este simpático fantasmita será una importante ayuda para Sir Dan, ya que le irá dando consejos para superar los peores obstáculos.

Algo más que despachar zombies

Igual que ocurriera en la primera parte, además de acabar con zombies y encontrar llaves, *Medievil 2* nos obligará a enfrentarnos a distintos tipos de puzzles y minijuegos.





INFOGRAMES • Beat´em Up

Gekido

La lucha compartida, es la lucha más divertida











Los combates a cuatro bandas se desarrollarán en unos escenarios repletos de ítems, que podremos lanzar contra nuestros enemigos.



En el modo aventura iremos descubriendo nuevos combos con los que machacar rivales.



Todos los personajes podrán realizar ataques especiales cuando su barra de energía esté a tope.

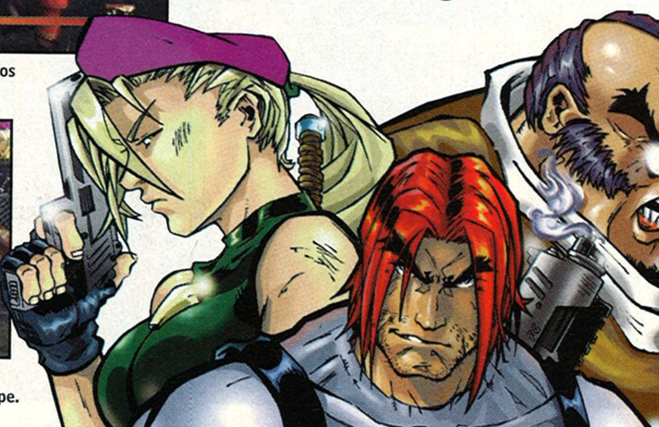
Infogrames se aparta de su línea de trabajo habitual y se prepara para obsequiarnos con *Gekido*, un título inspirado en clásicos de los beat'em up de scroll como *Double Dragon* o *Fighting Force*.

El juego se desarrollará en el año 2011, siendo nuestra misión impedir la propagación de un virus creado por una corporación industrial. Para ello tendremos que enfrentarnos a sus sicarios por todo tipo de escenarios urbanos, y eliminarlos a base de patadas y puñetazos. Además, también podremos coger ítems y armas abandonadas por nuestros enemigos y usarlas contra ellos, igual que en *Fighting Force*. Para dicha de muchos seguidores de este género, *Gekido* incluirá la opción para dos jugadores simultáneos en modo cooperativo que tanto echamos en *Fighting Force 2* y nos ofrecerá una libertad absoluta a la hora de escoger el recorrido que queremos seguir. Además, mostrará un novedoso sistema de "aprendizaje" que permitirá a nuestro personaje descubrir nuevos combos a medida que vayamos peleando.

Aún así, la novedad más importante de *Gekido* será la inclusión de un modo multijugador para cuatro, prácticamente idéntico al de un juego de lucha, el que podremos atizarnos a base de bien en trepidantes combates de todos contra todos hasta que sólo quede uno en pie sobre el ring.

Tan curiosa mezcla señala a *Gekido* como un juego muy prometedor y original, y con muchas posibilidades de convertirse en una opción muy recomendable para amantes de la acción y de las emociones fuertes.

Primera Impresión: MB



ACTIVISION • Action RPG

Alundra 2

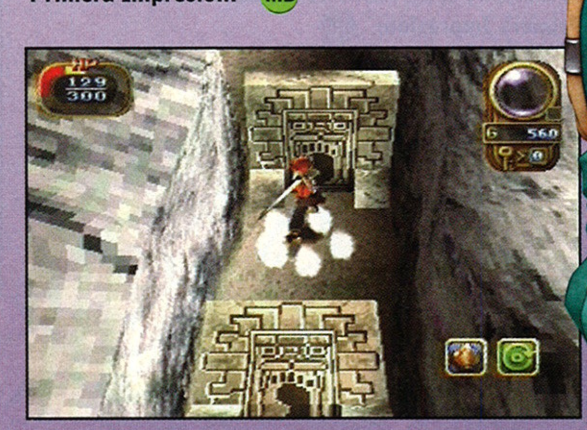
Nada que ver con su antecesor

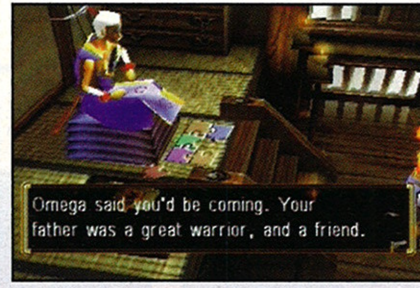
Seguramente recordaréis *Alundra*, un emocionante juego de rol en el que nos convertíamos en un chaval que podía meterse en los sueños de la gente. Al hacerlo, recorríamos unos inmensos laberintos eliminando monstruos, recogiendo ítems, y poniendo a prueba nuestro ingenio con todo tipo de puzzles. Pues bien, Activision prepara una segunda parte de este exitoso título, que sólo mantendrá el nombre y la gran jugabilidad de su ilustre antecesor. Así, los mapeados bidimensionales del primer *Alundra* serán sustituidos por unos robustos escenarios 3D parecidos a los de *Granstream Saga*, pero mucho más solidos y definidos.

También cambiaremos de héroe. En vez del misterioso Alundra, encarnaremos a Flint, un joven cazador de piratas que se unirá a una bella princesa para liberar su reino de un malvado brujo. Flint carecerá de la habilidad onírica de Alundra, pero eso no hará su misión más fácil. Y es que el paso a las 3D está posibilitando a sus diseñadores meter todo tipo de trampas y obstáculos, que nos complicarán la aventura constantemente. Así, en la más pura tradición de las aventuras 3D, debemos prepararnos para dar saltos ajustados y buscar objetos ocultos. Afortunadamente, contaremos con un control bastante asequible que nos permitirá calcular prácticamente al milímetro los movimientos de Flint.

Las tres dimensiones también afectarán a los combates, ya que, aunque seguirán siendo en tiempo real, ahora será más difícil acertar a los habilidosos enemigos. Así, si nos liamos a dar espadazos a lo loco, fallaremos la mayor parte de las veces y nuestros enemigos podrán ensartarnos cual pinchos morunos. Lo único malo de esta prometedora aventura es que parece ser que no va a estar traducida, una lástima, por que los Action RPG no se prodigan últimamente y menos de esta calidad.

Primera Impresión: MB







Aunque el juego puede recordarnos a *The Granstream Saga*, lo cierto es que *Alundra 2* mostrará un acabado gráfico más cuidado y unos escenarios y personajes con mayor número de detalles.



Podremos rotar la posición de la cámara para poder contemplar zonas de otra manera ocultas. Esto será fundamental a la hora de saltar y para buscar tesoros ocultos.

Apunta bien, que el juego es 3D.

El paso a las 3D está permitiendo a los diseñadores de *Alundra 2* introducir un buen plantel de elementos plataformeros poco habituales en los RPG. Así, será necesario calcular bien antes de saltar y colocarnos en el punto adecuado, ya que de lo contrario fallaremos irremediablemente. Las 3D también afectarán a los combates, ya que tendremos que encarar perfectamente al enemigo para golpearlo o lo máximo que conseguiremos será pasar a su lado con pose aguerrida.





500 ptas.

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de los setenta Centros Mail de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta.
Para saber cuál es tu Centro Mail más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página e indica los productos que deseas adquirir. Centro Mail te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

Descuento de 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 7.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro Mail.
Promoción válida hasta el 30 de abril de 2000.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play manía

Forma de pago

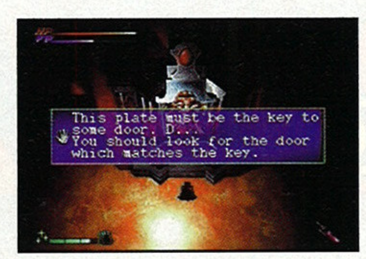
❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

VIRGIN • Aventura de acción

Vampire Hunter D

A lo *Resident*, pero con vampiros









Nuestra mano izquierda nos ayudará en las batallas, y además nos proporcionará valiosos consejos para poder salir con vida de esta escalofriante aventura.



Vampire Hunter D será un título similar a Resident Evil, pero más centrado en la lucha cuerpo a cuerpo. Gracias a eso, nuestro héroe tendrá más movimientos a su disposición.



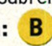
Vampire Hunter D es un personaje con mucha historia a sus espaldas. Su creador, Hideyuki Kikuchi, lo concibió en 1983 como protagonista de un relato corto, pero tuvo tanta aceptación que ya lleva protagonizadas 11 novelas, 3 películas, y este juego que pronto tendremos entre manos.

La acción de todas las aventuras de Vampire Hunter D se desarrolla en un lejano futuro en el que la humanidad combate contra los vampiros por el control del planeta. De ahí que la profesión más peligrosa (pero mejor pagada) sea la de cazador de vampiros y, obviamente, D es uno de los mejores. Lo que tampoco tiene mucho mérito si tenemos en cuenta que que nuestro héroe es un Dunpual, un semivampiro, con poderes muy superiores a los de un hombre normal.

Dejando a un lado lo que es la historia, os diremos que el juego estará ambientado en la tercera de las películas de Vampire Hunter. Como es lógico, asumiremos el papel de D, que será contratado por un anciano para rescatar a su hija, secuestrada por un vampiro. Para liberarla tendremos que adentrarnos en su castillo y acabar a espadazo limpio con todos los monstruos que nos irán saliendo al paso. También tendremos que solventar una serie de puzzles tipo *Resident Evil*, pero mucho más sencillitos.

La verdad es que *Vampire Hunter D* nos recordará en muchos aspectos al emblemático título de Capcom, ya que contará con personajes poligonales sobre fondos fijos renderizados. Eso sí, en este caso nuestro héroe tendrá movimientos más propios de un arcade, lo que complica de manera notable el control que, por otro lado, nos está del todo conseguido.

Aún así, el carisma del protagonista y el acierto de sus diseñadores a la hora de crear la ambientación, bien podrían ganarle un hueco en nuestras colecciones. Pronto lo sabremos.

Primera Impresión: 



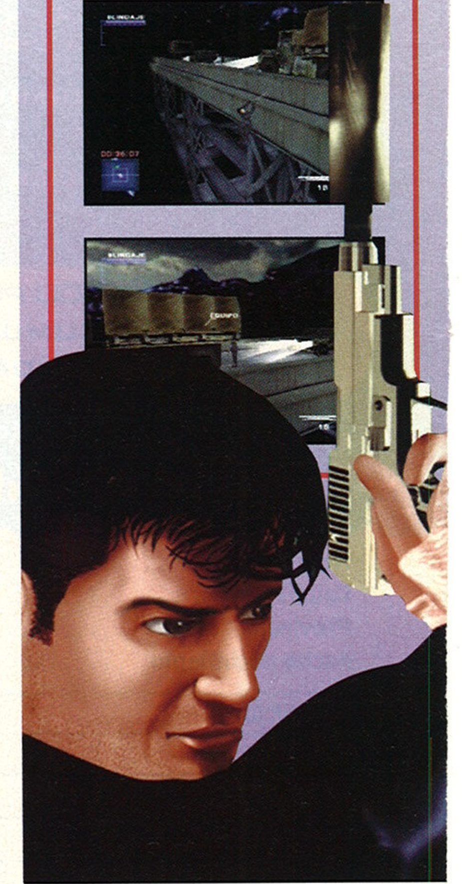
En casi todos los niveles encontraremos situaciones en las que tendremos que pasar desapercibidos.



Gabe contará con un dispositivo de visión infrarroja, algo inédito en el primer *Syphon Filter*.

Como en las mejores películas de acción

Gabe tendrá que afrontar todo tipo de retos, a cual más sorprendente. Así, por ejemplo, en la cuarta misión tendremos que descolgarnos por la barandilla de un puente para cruzarlo sin ser vistos.



SONY • Aventura de Acción

Syphon Filter 2: conspiración mortal

Gabe Logan ha vuelto para quedarse

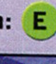
Tras la consagración de Gabe Logan como uno de los héroes de acción definitivos en PlayStation, sus programadores de 989 Studios comenzaron a desarrollar rápidamente su secuela, para la que ya tenían pensadas numerosas ideas y situaciones nuevas. Ahora, justo un año después de lanzamiento de la primera entrega, Sony se encuentra dando los últimos retoques a *Syphon Filter 2*, que se perfila como un imprescindible para aquellos usuarios que vibraron con la primera parte.

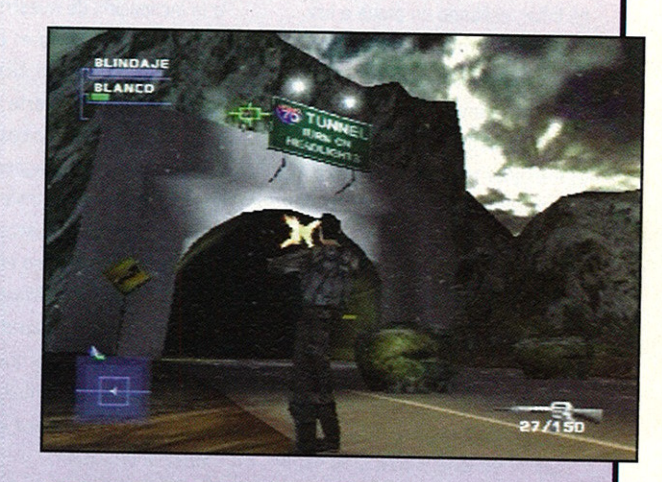
Gracias a la avanzada beta que tenemos en nuestro poder, que se encuentra completamente traducida y doblada al castellano, os podemos adelantar una serie de mejoras que, a buen seguro, serán muy bien recibidas por todos aquellos que están esperando con ansiedad el juego. Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención ha sido el doblaje, que en contraposición a la primera parte, ya no posee un carácter neutro, vacío de emociones. En *Syphon Filter 2*, los diálogos entre Gabe y el resto de los personajes rezuman sensaciones, reflejan el estado de ánimo de los protagonistas. Aunque sea pronto, queremos felicitar desde aquí a Sony España, que ha supervisado y dirigido todo el proceso de doblaje y ya en esta beta ha conseguido unos resultados realmente brillantes.

No obstante, para gozo y algarabía de los miles de seguidores de *Syphon Filter*, el doblaje no será la única mejora. Para dotar a esta secuela de un carácter mucho más cinematográfico que el de su antecesor y, de paso, conseguir una perfecta cohesión entre ambas partes, 989 Studios ha tomado como punto de partida el final del primer *Syphon Filter*. Por eso, a quienes hayan jugado a la primera entrega no les resultará extraño comenzar esta secuela en los almacenes de Pharcom, el lugar donde acabó el juego anterior.

Afortunadamente, lejos de ser un calco de su antecesor, el desarrollo de las 20 misiones que componen *Syphon Filter* se ha visto enriquecido con un sinfín de detalles y situaciones nuevas, como la posibilidad de controlar a dos personajes con distintas cualidades, que conseguirán atrapar al jugador desde la primera partida. Aunque todas las misiones seguirán manteniendo el mismo ritmo frenético, también incorporarán matices más estratégicos, como la infiltración, que parecen haber sido inspirados por el éxito de *Metal Gear Solid*.

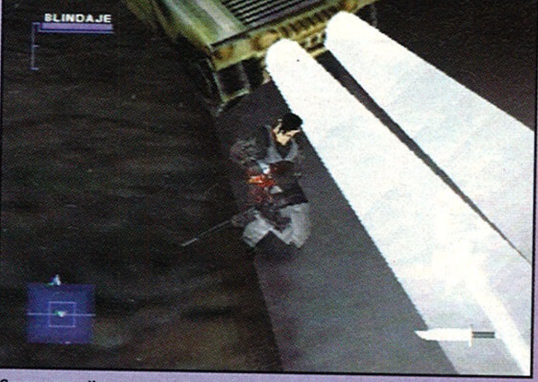
Todo parece indicar que *Syphon Filter 2* va a superar con creces los logros conseguidos por su antecesor. Recordad que, igual que su antecesor, estará recomendado para mayores de 18 años.

Primera Impresión: 





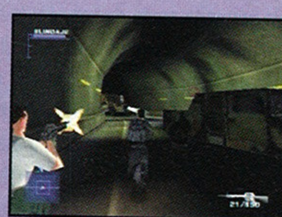
Todo, absolutamente todo, estará traducido al castellano, incluida la pantalla de presentación del juego. Y os adelantamos que la traducción será perfecta.



Como ya pudimos ver en *Tenchu*, Gabe podrá eliminar a los soldados de la agencia atacándolos por la espalda con su silencioso machete.











VIRGIN • Simulador de billar

Billares

Del pub a la consola

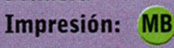
Si eres de los que disfrutan pasando una tarde con los amigos jugando una partidita de billar, echando un pique a los dardos o disfrutando de algún sesudo juego de mesa, seguro que recibirás con entusiasmo la noticia del lanzamiento de este *Billares*, un prometedor título que nos permitirá recrear en PlayStation la magia de estas entretenidas tardes de pub.

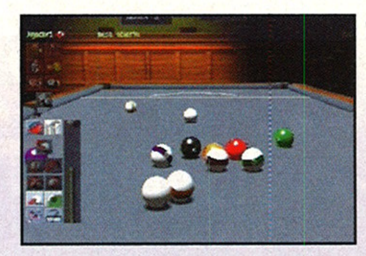
Gracias a *Billares* podremos disfrutar de las dos modalidades más famosas del billar, el snooker (inglés) y el pool (americano), y medir nuestras fuerzas bien contra un amigo bien contra la consola.

Eso sí, en este último caso ganar será mucho más difícil, ya que deberemos enfrentarnos a varios de los mejores jugadores del mundo, como el mismísimo Jimmy "Remolino" White. Afortunadamente, *Billares* tendrá una interfaz muy sencilla y completa, por lo que podremos calcular con precisión aspectos complicados del juego como la fuerza o la inclinación de nuestros tiros.

Pero como no todo es billar en nuestro pub de moda, también podremos probar suerte con numerosos juegos típicos en estos lugares, como las tragaperras o las damas. Así, si nos cansamos de darle al taco, podremos descansar jugando a los dardos, o incluso echando una partidita al clásico *Dropzone*.

Por todo esto, *Billares* se podría convertir en una más que interesante opción para los amantes de este deporte, e incluso para los busquen un juego divertido con el que reposar tras, por ejemplo, una larga aventura.

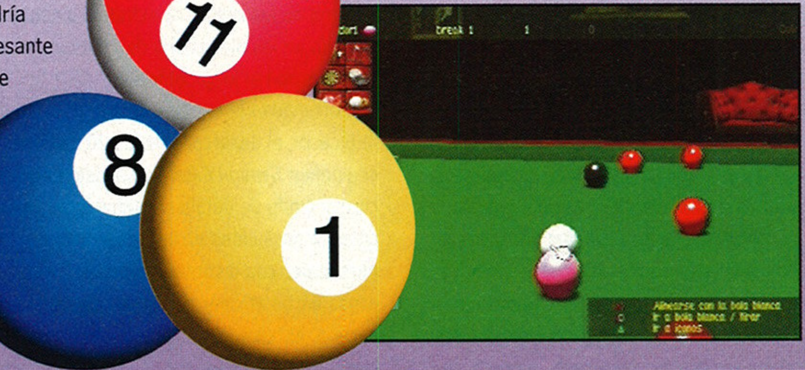
Primera Impresión: 







Billares incluirá varios de los juegos de pub más famosos de todos los tiempos, como los dardos o las damas. Al igual que el billar, estos juegos contarán con un tutorial que nos indicará cómo jugar y para qué sirve cada uno de los botones.



JVC • Deportivo

Victory Boxing 3

A fuerza de puños



Si luchamos contra un sparring podremos practicar con nuevos golpes y además, ganaremos puntos para ampliar las habilidades de nuestro púgil.





A los pocos meses de estrenarse PlayStation en nuestro país, JVC puso a la venta el primer simulador de boxeo para esta consola. De aspecto feote y muy poligonal, *Victory Boxing* sólo contaba a su favor con una excelente jugabilidad y un desarrollo divertido que terminaba por picar. Por desgracia, la segunda parte de este título no supo mejorar a su antecesor, ni siquiera en el aspecto gráfico. Ahora este *Victory Boxing 3* se nos presenta como la reválida de JVC en el mundo del boxeo.

El juego nos ofrecerá un modo de juego principal en el que nos convertiremos en boxeadores profesionales con el objetivo de ascender en el ránking. Para ello deberemos concertar combates con otros púgiles y ampliar las habilidades de nuestro boxeador entrenando y aprendiendo nuevos golpes. Por supuesto, también podremos entablar combates de exhibición contra un amigo.

Técnicamente no parece que *Victory Boxing 3* pueda estar a la altura de *Knockout King 2000*, y, por lo poco que hemos podido ver, tampoco tiene pinta de contar con demasiadas opciones y modos de juego. Sólo su adictivo desarrollo y el sencillo control de los púgiles pueden aportarle algún atractivo. Esperemos que de aquí a que se ponga a la venta se mejoren su aspecto gráfico y se añadan nuevas opciones, si no...

Primera Impresión: 

¿HAS ECHADO UN VISTAZO A LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA?





SHOCK 2 RACING WHEEL

- 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari
- 2 palancas y 2 pedales analógicos para acelerar y frenar progresivamente.
- 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™
- Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central.

También disponible la versión para Dreamcast.



SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER ™

- Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a su sistema de infrarrojos.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.
- 2 potentes motores proporcionan el máximo realismo en juegos.
- 2 sticks analógicos permiten realizar todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.

También disponible la versión con cable de conexión (Shock2 Analog Controller).



MEMORY CARDS

Guillemot te ofrece la gama más amplia de tarjetas de memoria para que no te quedes sin municiones:

- Memory Card 1 Mb
- Memory Card 2 Mb (2x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 4 Mb (4x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 8 Mb (8x15 bloques de memoria no comprimida)



RAYMAN QUADRIPACK ™

Kit para Playstation super asequible que incluye:

- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.

Busca nuestros productos en:



952-36 32 37











VIRGIN • Arcade

Silent Bomber
La acción más explosiva


Repartidas por los distintos niveles del juego hay varias cajas especiales que contienen distintos ítems, como vida o cápsulas de nitrógeno. Para acceder a ellos, lo único que tendremos que hacer será detonar una bomba al lado.



A medio camino entre *One*, *Trap Runner*, y *Bomberman* este título de Bandai nos obligará a colocar bombas para volar enemigos y partes del escenario (recogiendo de paso toda suerte de ítems) para poder así pasar de nivel. Igual que en *One* los escenarios serán en 3D y como si de *Trap Runner* se tratara, estaremos continuamente perseguidos por enemigos obsesionados por cazarnos.

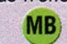
Nuestro objetivo será destruir una enorme nave espacial guiando a nuestro ágil personaje por pasillos y salas tridimensionales repletas de enemigos armados, entre los que encontraremos personajes con un diseño muy manga como tanques automáticos o robots inteligentes. Para defendernos de ellos contaremos con unas potentes bombas que podremos colocar bien en el suelo bien sobre nuestros enemigos y que podremos detonar a distancia, teniendo buen cuidado de habernos retirado antes de su onda expansiva. Así, el componente estratégico se mezcla con la acción más frenética.

Y es que *Silent Bomber* nos obligará a estar corriendo continuamente para esquivar el fuego enemigo, por lo que el juego no tardará en desembocar en frenéticas persecuciones y vertiginosos "toma y daca" en las que el más mínimo descuido nos costará caro.

Menos mal que *Silent Bomber* contará con un excelente sistema de control, que responderá al instante a todas nuestras indicaciones. Así, no tendremos ningún problema para ejecutar acciones tan rápidas o variopintas como colocar una bomba, cubrirnos tras una caja y detonarla, al mismo tiempo que esquivamos los ataques de dos o tres enemigos.

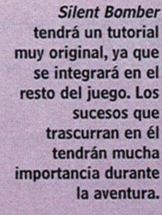
En lo tocante a los gráficos, *Silent Bomber* será un juego realmente espectacular. No sólo nos presentará unos escenarios muy sólidos y consistentes, sino que lo hará a una velocidad de vértigo y con un scroll muy suave. Además, también tendrá unas soberbias escenas animadas que unirán entre sí a las distintas misiones del juego y que realzarán la intensidad narrativa de su historia.

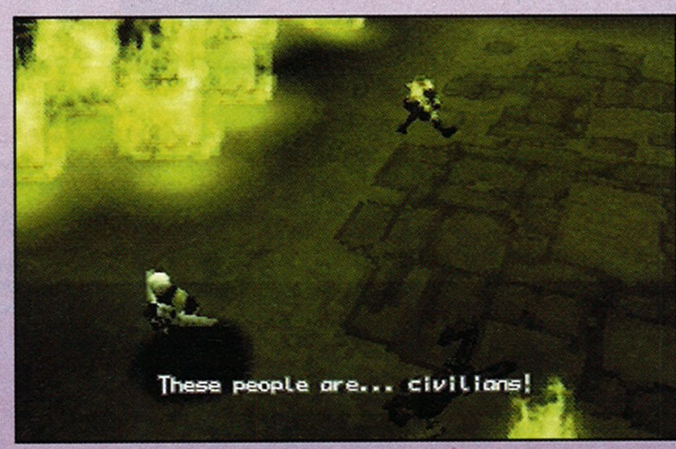
Lo que todavía no sabemos es si saldrá traducido. Si no lo hiciera perdería algo de encanto, pero aún así, lo cierto es que *Silent Bomber* promete ser un título indispensable para los amantes de la acción más frenética.

Primera Impresión: 






Silent Bomber tendrá un tutorial muy original, ya que se integrará en el resto del juego. Los sucesos que trascurran en él tendrán mucha importancia durante la aventura.





Aunque no contaremos con ningún arma de fuego, podremos colocar nuestras bombas en el interior de blancos móviles, como los enemigos. Para ello, tendremos que enfocarles con el punto de mira de los lanzadores de bombas que llevaremos en los brazos.



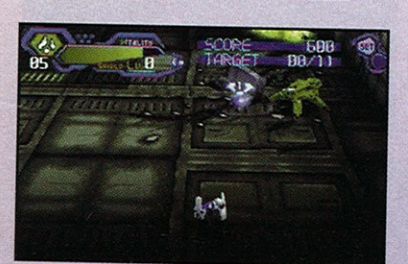


¡No todo será hacer "boom"!

A lo largo del juego, podremos recoger unas bombas especiales que crearán unos agujeros negros que succionarán a todos los enemigos en pantalla. Si no las recogemos, nos tocará correr en zig-zag para esquivar los puntos de mira de los enemigos, y eliminarlos uno a uno.



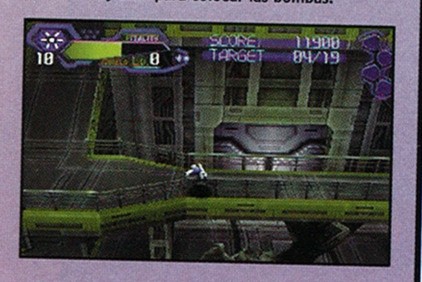




Podremos dejar bombas en el suelo, y esperar al momento oportuno para detonarlas. Esto nos permitirá tender emboscadas a nuestros enemigos.



Al final de cada fase deberemos enfrentarnos a un poderoso jefe final. Para derrotarlo, tendremos que apuntar muy bien para colocar las bombas.



SONY • Deportivo

Every´s body Golf 2

¡Esos locos golfistas!

Los amantes del golf seguro que recuerdan *Every´s body Golf*, un disparatado y divertidísimo arcade protagonizado por los golfistas más locos que podías imaginar. Pues bien, Sony prepara una segunda parte cargada de mejoras, pero con el mismo sentido del humor.

La mejora más apreciable estará en el tema gráfico, *Every´s body Golf 2* mostrará escenarios más sólidos, consistentes y con un mayor número de detalles. A su vez, habrá más variedad de personajes, que elevarán el tono cómico del juego gracias a sus estrafalarias animaciones... la rascada de pompis del abuelete no tiene precio.

En lo tocante al control, el juego mantendrá el mismo sistema basado en apuntar y calcular la fuerza y desviación del tiro, aunque ahora deberemos contar con factores como la superficie o la meteorología.

Si a eso le unimos su mayor número de escenarios y personajes ocultos, parece claro que *Every´s body Golf 2* superará a otros juegos de su mismo estilo.

Primera Impresión: MB

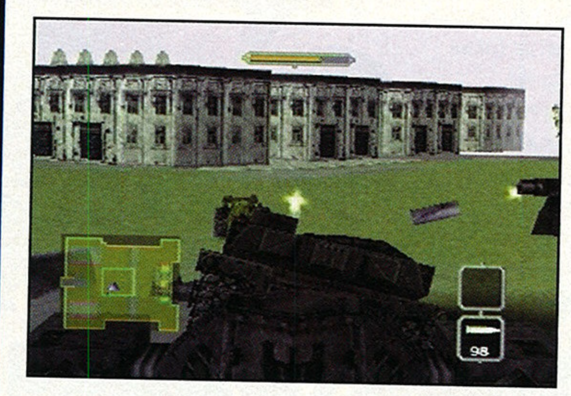


Al principio sólo tendremos tres golfistas disponibles, pero según vayamos ganando torneos podremos ir accediendo a otros nuevos.



3DO • Shoot´em Up

Battletank: Global Assault



Guerra entre tanques

Con una ambientación típica de una película de Mad Max, *Battletank: GA* nos trasladará a un futuro apocalíptico dominado por bandas callejeras donde nuestro objetivo es defendernos, a los mandos de un tanque, de los ataques de todo tipo de enemigos.

Para ello conduciremos nuestro blindado por unos reducidos escenarios 3D, inspirados en ciudades reales como Londres o París, y por cuyas estrechas callejuelas deberemos maniobrar en busca de ítems y enemigos.

Por desgracia, este original planteamiento puede verse muy desmejorado por el nefasto sistema de control que muestra la versión que hemos tenido ocasión de probar. Además, a nivel gráfico los escenarios resultan feotes y con exceso de niebla.

Si esto no se soluciona, sus otras virtudes, como sus 7 modos de juego, sus más de 40 escenarios y su divertido planteamiento, quedarán más que deslucidas.

Primera Impresión:  R



Battletank tendrá muchos modos de juegos distintos, incluyendo uno multijugador en el que dos jugadores pelearemos por el control de una reina.

3DO • Aventura de Acción

Crusaders of Might and Magic

Una aventura de espada y brujería

Poco conocida en PlayStation, donde por el momento sólo cuenta con el discreto *Army Men*, 3DO es una compañía muy conocida en el mundo del PC. La razón no es otra que la de ser la creadora de una de las sagas más largas y prestigiosas de este soporte: *Might and Magic*. Para los que no la conozcan, simplemente decir que esta saga transcurre en un mundo fantástico repleto de elfos, duendes, y trolls, y que tiene en su haber tanto juegos de rol como de estrategia.

Pues bien, esta prolífica saga se prepara para un desembarco triunfal en PlayStation con *Crusaders of Might and Magic*, una aventura de acción 3D en tercera persona muy parecida a *Deathtrap Dungeon*. En ella asumiremos el papel de Drake, un mercenario en busca de venganza por el asesinato de su familia a manos de un Nigromante. Así, tendremos que recorrer varios lóbregos escenarios tridimensionales en busca de este malvado, acabando en el proceso con todos los sicarios que nos mande.

Para ello podremos optar por el clásico y consabido combate cuerpo a cuerpo, o por la siempre socorrida y poderosa magia. Y es que *Crusaders* nos dará mucha libertad para desarrollar a nuestro personaje, ya que podremos escoger el tipo de armas y armaduras que utilizará, así como sus conjuros y sus objetos.

Pero no todo será combatir. El juego también incluirá puzzles tipo *Tomb Raider*, aunque algo más sencillitos, que harán que nos estrujemos la cabeza para solucionarlos.

Otro rasgo muy destacable del juego será la inclusión de los Quest, unas minimisiones tipo juego de rol (encontrar objetos, hablar con ciertos personajes para que nos dé dinero...) que podrán encargarnos algunos de los personajes que nos encontremos. Gracias a ellos, *Crusaders* adquirirá una diversidad, una profundidad argumental y un grado de adicción muy superior al de cualquier otro título de este género.

El único punto en el que parece que *Crusaders* va a flojear un poco será en el técnico, ya que gráficamente no llegará a la altura de obras maestras como *Soul Reaver* o *Tomb Raider*. Será más oscuro y con un acabado menos espectacular, aunque será fácil perdonarle este detalle gracias a su excelente sistema de control, que nos permitirá realizar sin problemas acciones tan variadas como saltar, lanzar hechizos o pelear contra varios enemigos a la vez.

En fin, la aventura resulta de lo más prometedora, aunque si no la traducen podría perder muchos puntos. A ver si hay suerte...

Primera Impresión: MB

¿Conoce Drake a Lara Croft?

Esperemos que sí, ya que nuestro avispado mercenario tendrá que superar las típicas pruebas a las que se somete Lara, tales como escalar, empujar bloques, buscar por la habitaciones con la vista subjetiva, o enfrentarse a varios rivales al mismo tiempo.







El diálogo con los demás personajes de la aventura será fundamental, ya que algunos nos propondrán misiones secundarias en las que podremos ganar todo tipo de recompensas. Eso sí, esperemos que en la versión final los textos estén traducidos...



MIDWAY • Velocidad

Hydro Thunder

Velocidad sobre el mar

Hydro Thunder será un juego de carreras de lanchas, en el que competiremos por circuitos acuáticos repletos de rampas por las que saltar y de ítems que aumentarán nuestra velocidad. Y precisamente la velocidad será el punto fuerte de un juego que, por todo lo demás no parece mostrar demasiados alicientes.

En la versión que hemos probado, la emoción de las carreras resultaba casi nula, el control era sencillo, pero poco manejable, y los circuitos demasiado cerrados y con exceso de popping. Además, tampoco muestra demasiados modos de juego...

Si este arcade quiere hacerse un hueco entre los grandes de la velocidad, deberían cambiar muchas cosas. De no ser así, *Hydro Thunder* no pasaría de ser un título original, pero con muy pocos atractivos. Ya veremos en qué queda la cosa.

Primera Impresión: 



Para acceder a varios ítems tendremos que saltar por unas rampas especiales que habrá repartidas por todos los circuitos.





INFOGRAMES • Velocidad

N-Gen Racing

Carreras de altos vuelos







Podremos personalizar nuestro jet introduciendo nuevas piezas y armas para mejorar su rendimiento.

Quien más y quien menos ha soñado alguna vez con participar en alguna que otra competición en Jet al más puro estilo Top Gun. Pues bien, gracias a Infogrames este sueño está a punto de convertirse en realidad con el lanzamiento de *N-Gen Racing*, un apasionante juego en el que pilotaremos 38 de los cazas más famosos del mundo.

A bordo de estas poderosas máquinas, deberemos lanzarnos a toda velocidad por 12 escenarios distintos, en unas carreras tan emocionantes como complicadas, donde habrá que tener en cuenta un factor nada habitual en los juegos de velocidad: la altura. Además, aunque el planteamiento del juego es el de un arcade puro y duro, *N-Gen Racing* tendrá en su sistema de control algunas pinceladas propias de un simulador.

A nivel técnico el juego tiene un aspecto realmente espectacular, con amplios y detallados escenarios y una logradísima sensación de velocidad (lo cual no es de extrañar, ya que muchos de sus diseñadores participaron en la creación del emblemático *Wipeout*). Sin duda, estamos ante un título tan original como prometedor, que los amantes de los arcades no deberían perder de vista.

Primera Impresión: 

INFOGRAMES • Velocidad

4x4 World Trophy

Correteando campo a través

Buscando un enfoque diferente al de los clásicos juegos de rally, Infogrames nos presenta este *4x4 World Trophy*, gracias al que tendremos la oportunidad de ponernos a los mandos de los todoterrenos más potentes del mercado para lanzarnos a correr a velocidades de vértigo por los terrenos más escabrosos.

Los circuitos estarán ambientados en lugares tan dispares como las nevadas cumbres del monte Fuji, o las desoladas planicies mejicanas, lo que nos obligará a lidiar con infinidad de rampas escarpadas, baches y terrenos inundados, que pondrán al límite las capacidades de nuestros vehículos.

4x4 World Trophy incluirá tres modos de juego: arcade, multijugador y Campeonato, siendo éste último el que nos permitirá liberar más circuitos y coches. Además, también podremos mejorar los vehículos que ya tengamos comprándoles piezas nuevas.

Gráficamente, *4x4 World Trophy* mostrará un atractivo aspecto, sobre todo en los vehículos, que estarán recreados con todo lujo de detalles.

Pese a sus atractivos, hemos de reconocer que el control nos ha parecido un poco brusco aunque, teniendo en cuenta que el juego se pondrá a la venta en mayo, es de esperar que este pequeño problema será finalmente subsanado. De ser así, *4X4 World Trophy* se podría convertir en una interesante alternativa a los juegos de rally "serios".

Primera Impresión: B



Según vayamos pasando por cenagales, charcos y demás terrenos pringosos, los coches se irán ensuciando más y más.



Con el dinero que ganemos en las carreras podremos comprar piezas nuevas con las que mejorar las prestaciones de nuestros coches.



PlayManía ...colecciónala

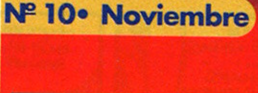




Nº 9• Octubre

Guías completas:
•SILENT HILL •DRIVER
Comparativa:
•Juegos de inteligencia
Suplemento: Las mejores Guías Platinum
•Medievil, Gran Turismo, Cool Boarders 2





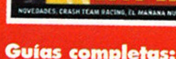


Nº 10• Noviembre

Guías completas:
•SOUL REAVER •V-RALLY 2 •FINAL FANTASY VIII
Comparativas:
•Aventuras gráficas
Suplemento: Los bombazos de estas Navidades
•FIFA 2000, Tomb Raider, Dino Crisis , GTA 2...







Nº 11• Diciembre

Guías completas:
•FINAL FANTASY VIII 2ª Parte •SHADOWMAN
Comparativas:
•FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
Suplemento: Guía de compras
•TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS



Nº 12• Enero

Guías y soluciones:
•TARZÁN •EPISODIO I •BUGS BUNNY •FF VIII 3ª Parte
Novedad:
•TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Reportaje:
•Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2





Nº 13• Febrero

Guías y soluciones:
•TOMB RAIDER IV •DINO CRISIS •FINAL FANTASY VIII
Novedad:
•GRAN TURISMO 2.
Suplemento: Los mejores trucos Platinum.
•Colin McRae Rally, Tenchu, Heart of Darkness.





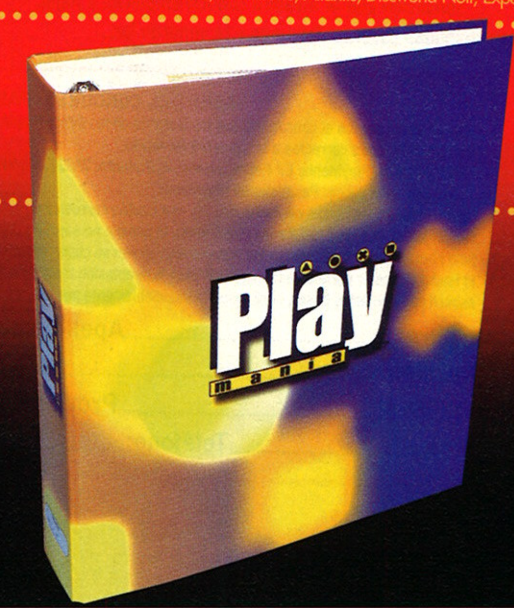


Nº 14• Marzo

Guía Práctica: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER IV (Final)
Comparativa: Los mejores juegos de SNOW a examen.
Reportajes:
•Juegos de acción: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
•El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
Suplemento: Vive las mejores aventuras. Broken Sword 2, Discworld 2, Amerzone, Atlantis, Discworld Noir, Expediente X.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

Ármate de valor y atrévete a resolver estos pasatiempos, porque si nos envías las soluciones correctas de todos ellos podrás ganar uno de los *15* terroríficos ***Residen Evil 3: Nemesis*** que PlayManía y Proein sortearemos entre los acertantes. ¡Ánimo y a por los zombies!

HUMOR







SOPA DE LETRAS

ADÉNTRATE EN LA TERRORÍFICA SOPA DE LETRAS QUE TE PROPONEMOS. ENCUENTRA 12 PALABRAS RELACIONADAS CON EL OSCURO UNIVERSO *RESIDENT EVIL 3.*



V	U	R	D	E	C	P	T	N	A	N	E	L	I
P	E	Y	O	A	A	R	O	J	O	O	U	G	W
N	F	A	R	I	P	T	V	L	G	O	R	E	C
S	P	L	N	R	C	O	L	O	R	C	T	A	E
V	O	N	O	E	O	D	A	U	D	A	S	U	S
S	N	M	I	E	M	I	E	D	O	R	V	G	R
A	L	P	C	H	A	E	P	I	S	T	O	L	A
C	P	U	Z	Z	L	E	S	L	J	K	M	Y	F
O	T	Y	P	A	N	I	C	I	D	A	I	O	C
J	I	L	L	Z	K	H	S	L	S	D	T	O	D
M	G	M	E	L	E	C	T	R	I	C	O	L	L
U	A	I	J	H	B	R	A	Z	I	L	S	O	E
S	T	M	V	I	O	D	S	E	I	B	M	O	Z
U	M	B	R	E	L	L	A	V	F	A	M	P	E

DEFINICIONES:

1.- Compañía que ha programado el juego. **2.-** Nombre propio de la protagonista femenina del juego. **3.-** Nombre de la compañía o laboratorio que fabricó el fatídico T-virus. **4.-** Sobrenombre de este Resident Evil 3. **5.-** Ciudad en la que siempre pasa todo esto... **6.-** Personajes de aspecto terrorífico que aparecen en el juego a montones. **7.-** Género cinematográfico que se caracteriza por la abundancia de sangre y vísceras. **8.-** Arma de fuego básica en el juego. **9.-** Nombre propio de nuestro suplente y compañero en esta aventura. **10.-** Enigmas o pruebas de inteligencia que tendremos que resolver. **11.-** Sensación que te invadirá cuando empieces a jugar. **12.-** Puede ser que tu estómago no soporte determinadas escenas del juego y te vendrán los...

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Resident Evil 3* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de marzo de 2000 y el 25 de abril de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualcuier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

"ZOMBIANDO"

PLÁNTALE CARA AL MIEDO Y AYUDA AL GRUPO "LOS MERCENARIOS" A ENCONTRAR EN LA VENTANA A DOS ZOMBIES IGUALES ENTRE TODO ESTE TENEBROSO GRUPO.



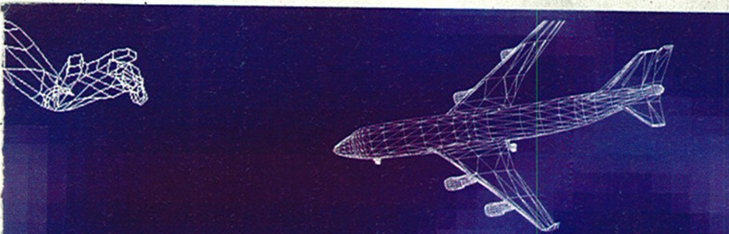
UNA DE ZOMBIES

HABLANDO DE ZOMBIES Y DE CAPCOM, PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS SOBRE HÉROES DE ESTA COMPAÑÍA Y SEÑALA LOS NÚMEROS QUE CORRESPONDEN A ESTOS PERSONAJES QUE, BUENO, ESTÁN UN POCO DESMEJORADOS...

1 2 3 4

5 6 7 8

- ☐ Tiger Road
- ☐ Wolverine
- ☐ Claire
- ☐ Zipi
- ☐ Haggar
- ☐ Zanguief
- ☐ Zape
- ☐ Cammy
- ☐ Megaman
- ☐ Dr. Willy
- ☐ Sir Arthur
- ☐ Adon
- ☐ Ken
- ☐ Vega
- ☐ Morrigan
- ☐ Mortadelo
- ☐ FZ-100
- ☐ Skullmanía





www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ **4.190**
AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE



JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX **3.990**





PLAYSTATION DUAL SHOCK **19.900**

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * ~~23.900~~ **21.900**
* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

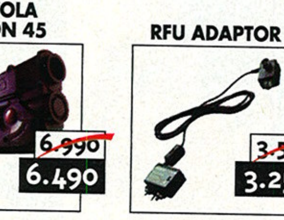
MEMORY CARD ~~2.100~~ **1.990**
TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 ~~5.990~~ **5.900**

PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ **4.750**



PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ **6.490**



RFU ADAPTOR ~~3.500~~ **3.250**



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT RACING **7.990**





VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO ~~6.990~~ **4.990**



FINAL FANTASY VIII ~~9.990~~ **8.490**



GRAN TURISMO 2 ~~9.990~~ **8.490**



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 ~~9.490~~ **8.490**



ISS PRO EVOLUTION ~~9.490~~ **8.490**



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS ~~8.990~~ **8.490**



ACE COMBAT 3 ~~8.490~~ **7.990**

BICHOS ~~3.990~~ **3.490**



CARMAGEDDON (RED BLOOD) ~~8.490~~ **4.990**



COLIN McRAE RALLY ~~4.990~~ **4.490**



COLONY WARS 3: EL SOL ROJO ~~4.990~~ **4.490**



COOL BOARDERS 4 ~~7.490~~ **6.990**



CRASH BANDICOOT 3 ~~3.990~~ **3.490**



DUNE ~~7.990~~ **7.490**



F1 2000 ~~7.990~~ **7.490**



FEAR EFFECT ~~8.990~~ **8.490**



FINAL FANTASY VII ~~3.990~~ **3.490**







GRAN TURISMO ~~3.990~~ **3.490**



GRANDIA ~~7.995~~ **7.490**



HERCULES ~~3.990~~ **3.490**



INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~3.890~~ **3.490**



MEDIEVIL ~~3.990~~ **3.490**



MEDIEVIL 2 ~~cons.~~ **cons.**



MICKEY'S WILD ADVENTURE ~~3.990~~ **3.490**



PRIMERA DIVISION STARS ~~7.990~~ **7.490**



RALLY CHAMPIONSHIP ~~7.990~~ **7.490**



RAYMAN ~~3.290~~ **2.990**



RESIDENT EVIL 2 ~~4.490~~ **3.990**

ROLLCAGE STAGE 2 ~~4.990~~ **4.490**





SPYRO THE DRAGON ~~3.990~~ **3.490**



SUPERBIKE 2000 ~~7.990~~ **7.490**



SYPHON FILTER 2 ~~cons.~~ **cons.**



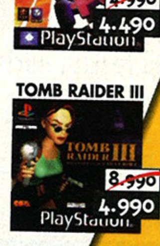


TEKKEN 3 ~~3.990~~ **3.490**





TENCHU STEALTH ASSASSINS ~~8.990~~ **4.990**





TOMB RAIDER III ~~8.990~~ **4.990**



TOY STORY 2 ~~8.990~~ **8.490**

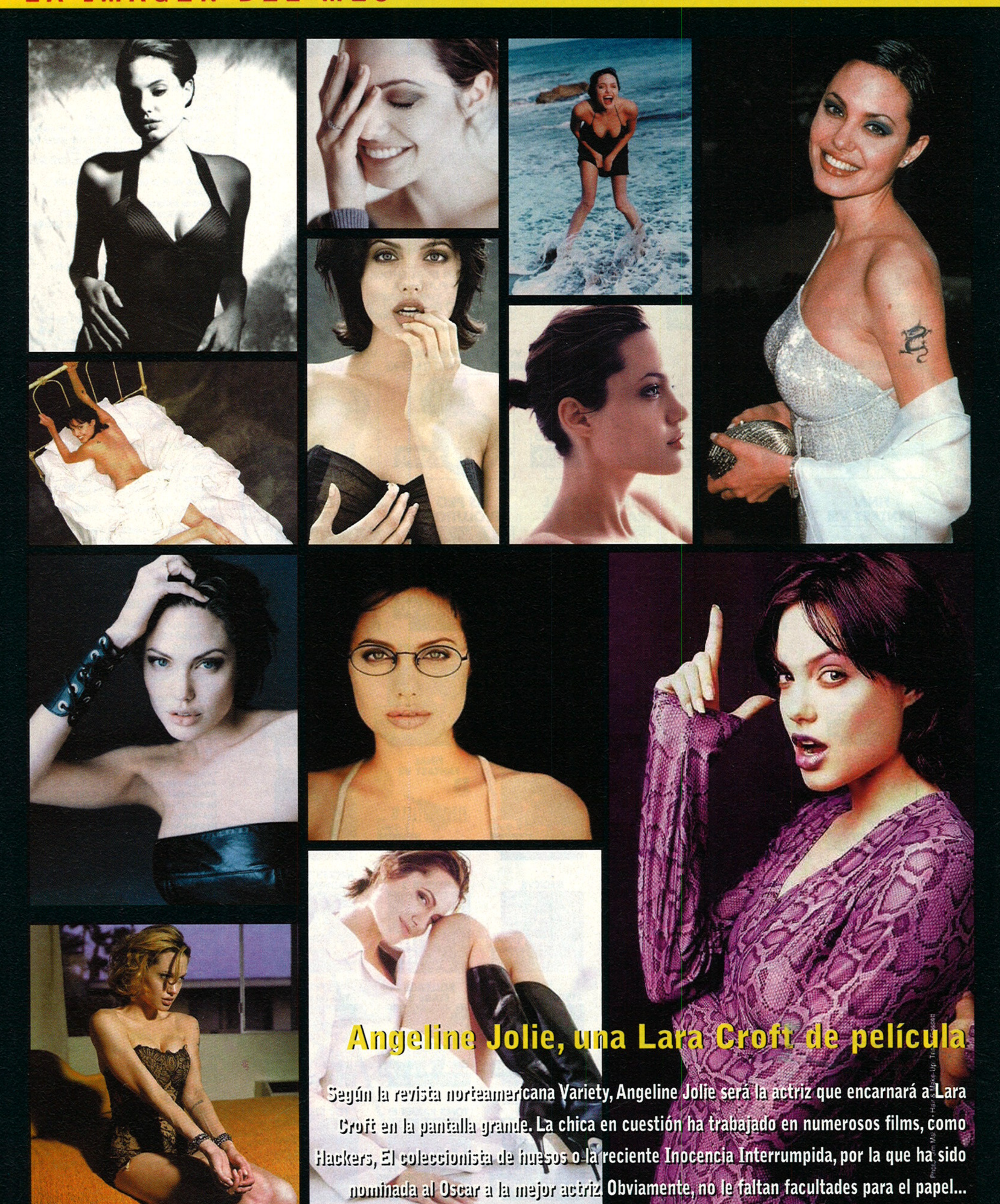
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de Abril.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



Angeline Jolie, una Lara Croft de película

Según la revista norteamericana Variety, Angeline Jolie será la actriz que encarnará a Lara Croft en la pantalla grande. La chica en cuestión ha trabajado en numerosos films, como Hackers, El coleccionista de huesos o la reciente Inocencia Interrumpida, por la que ha sido nominada al Oscar a la mejor actriz. Obviamente, no le faltan facultades para el papel...

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

2 Gratis Una Memory Card de Sony

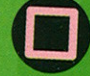




Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

 Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

 Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

 La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

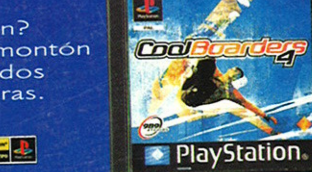
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIF:CAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



¿Sed de Snowboard?



¿Tienes sed de nieve? ¿De velocidad? ¿De locuras? ¿De competición? Pues te vas a hartar. Ya está aquí Cool Boarders 4: la nieve en su punto, un montón de esquiadores reales, una mayor sensación de velocidad, nuevos modos de juegos, nuevas y espectaculares tablas y 30 tipos distintos de carreras.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/coolboarders4

